CONEXIÓN

MANGA

ONE SHOT

VOTA POR TU FAVORITO EN

TITE KUBO

BLEACH Y MUCHO MÁS

UN GO

DE PRINCIPIO A FIN

KORE WA ZOMBIE DESU KA? OF THE DEAD

EL LADO DIVERTIDO DEL TERROR

254





ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE

EDITORIAL

La presencia de los fans del anime y manga poco a poco han comenzado a ser parte del diario ir y venir de las grandes urbes de nuestro país, lo que antes era tan raro como ver una persona con orejitas de gato por las calles, hoy ha cambiado al grado de que una chica en Cosplay, o un joven con ropa tipo visual kei caminando por la calle, es tan común como ver a cualquier otra tribu urbana, y es que la cultura Otaku y Akiba Kei ha entrado de manera tan profunda en nuestra sociedad, que ha sido adoptada como parte de nuestra propia sociedad, por eso, *Conexión Manga* ha comenzado a abrir espacios de difusión en sus páginas, para que nuestros lectores puedan expresar el gusto por esta maravillosa afición.

Por otro lado, muchos de nuestros lectores se han quejado de que sólo hablamos de las series cuando se estrenan y después de eso nos olvidamos de ellas. ¡Gran error de nuestra parte! Y aprovechando la nueva dirección de la revista, retomaremos muchas de las series que mantienen continuidad en TV, o se han descuidado las reseñas de episodios recientes, claro sin descuidar los estrenos. En este número podrás ver una serie de reseñas de series que nos han pedido hasta el cansancio, ejemplos de ellos son: UN-GO, Cross fight B Daman y Yuru yuri que según los rumores (vulgo chismes) tendrá una segunda temporada. De igual manera para los fans de Bleach, hemos preparado una biografía de su autor Tite Kubo, con datos interesantes de su vida y carrera, toda una selección sólo para nuestros lectores.



CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN
EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR J. A. DÁVALOS Q
COLABORADORES JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, JUDITH D., STEPHAN, DANIEL ROJAS, ADALISA ZÁRATE,
ONE SHOT DANY
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL CÉSAR MORALES MORENO, J. A. DÁVALOS Q , JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
CORRECCIÓN DE ESTILO EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL
DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 111 ó 50059586
Con Rafael Esquivel G.
www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 254. Publicación quincenal. Fecha de publicación: julio 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



CONTENIDO

CROSS FIGHT DAMAN B



Por Gaby Maya

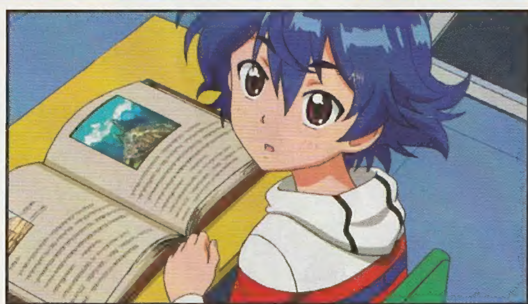
COMIENZA UNA NUEVA BATALLA



Cross-Fight-B-Daman, se estrenó en octubre de 2011. Se basa en la popular franquicia B-Daman, de la juguetera **Takara Tomy**; siendo *Cross Fight* la más reciente secuela de la franquicia de *Battle B-Daman*, que comenzó en 2003.

La historia comienza con un rumor que se ha extendido entre los niños en todo el mundo con respecto a los populares combates B-Daman. A un selecto grupo se le permitirá participar en una competencia secreta conocida como ¡"Cross Fight"!

Kakeru Ryugasaki, es un chico alegre de 11 años, que siempre se mete en problemas por soñar despierto en clase... Ese día, después de la escuela, se reúne con su amiga Maya Natsumi. Ella acababa de obtener su B-Daman, con diseño de conejo; ambos amigos se dirigen al mercado de su ciudad donde Kakeru trabaja en la tienda "Miracle Shoot B-Daman" con su jefe, Kurenai.



Mientras Kakeru trabaja, ve cómo Maya va a un desafío donde tiene que derribar tantos objetivos como pueda con su B-Daman. Kakeru parece oír una voz extraña y se da la vuelta para encontrar un silencioso Subaru Shirogane, que se aleja sin decir palabra. Después de ver a Maya en acción, Kakeru se anima a pedirle a Kurenai su propio B-Daman. Kurenai deja a Kakeru elegir cualquier B-Daman en la tienda, en recompensa por su arduo trabajo y rápidamente el chico elige uno muy especial que parecía estarlo mirando, es Accele Dracyan.

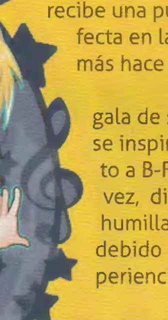
Kurenai duda en dárselo, pero decide que se adaptaban bien uno al otro. Sin embargo, le advierte a Kakeru sobre una leyenda acerca de que un B-Daman crearía un fuerte vínculo entre el elegido y Accele Dracyan. Una vez que Kakeru sale de la tienda, se va a practicar en una máquina automatizada; al activarse esta le da a Kakeru un mensaje que dice que tiene que ir a un lugar determinado, sólo. Kakeru camina por la ciudad y llega a la instalación oculta, que resulta ser un estadio para batallas B-Daman. Ahí se encuentra con Subaru de nuevo,

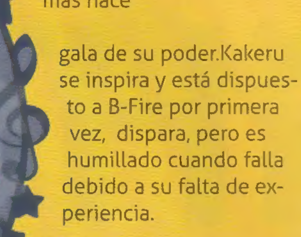
EL ESTILO DE *CROSS FIGHT B-DAMAN* SIGUE EN GRAN MEDIDA LO QUE SE PRESENTÓ EN *B-LEGEND! BATTLE B-DAMAN*, QUE FUE EL PROGRAMA MÁS POPULAR DE LA COLECCIÓN B-DAMAN EN 2004.





Subaru y otros miembros del torneo dan la bienvenida a Kakeru. Durante las pruebas Subaru recibe una puntuación perfecta en la fase 2, una vez más hace gala de su poder.Kakeru se inspira y está dispuesto a B-Fire por primera vez, dispara, pero es humillado cuando falla debido a su falta de experiencia.





Nuestros personajes principales son:

Kakeru Ryuugasaki, es nuestro joven héroe de 11 años. Tiende a ser un soñador y eso lo mete en problemas en clase. Al obtener a su propio B-Daman, y con ayuda de su amiga Maya y después de Hana y otros personajes, va adentrándose en el mundo de B-Daman y las pelease Cross Fight. Aún tiene mucho que aprender, y en cada episodio tendrá que enfrentar nuevos desafíos.









mientras este muestra sus habilidades como jugador B-Daman. Durante la práctica, Subaru tira una combinación de disparos que por sí mismos forman un dragón y golpean la pared con gran fuerza, demostrando el poder. de Subaru. Luego, para sorpresa de Kakeru, Accele Dracyan comienza a hablar.

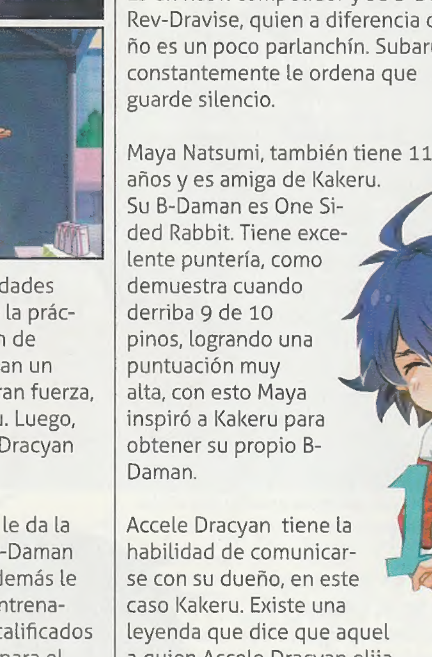
Ruri, una chica linda de 11 años, le da la bienvenida a Kakeru al estadio B-Daman y le entrega su equipo B-Gear, además le explica qué tipo de prácticas y entrenamientos se realizan y cómo son calificados los competidores, para elegirlos para el Cross Fight.

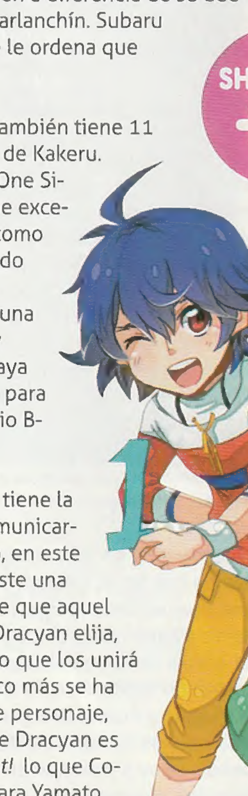
Después comienzan las pruebas y Kakeru se sorprende por la dedicación y entrega con la que los jugadores dominan los diversos desafíos Cross Fight del primer y segundo nivel. Después de que termina,

Subaru Shirogane, tiene 11 años, pero es el polo opuesto a Kakeru, serio y poco comunicativo no le es fácil hacer de amigos. Es un hábil competidor y su B-Daman es Rev-Dravise, quien a diferencia de su dueño es un poco parlanchín. Subaru constantemente le ordena que guarde silencio.

Maya Natsumi, también tiene 11 años y es amiga de Kakeru. Su B-Daman es One Sided Rabbit. Tiene excelente puntería, como demuestra cuando derriba 9 de 10 pinos, logrando una puntuación muy alta, con esto Maya inspiró a Kakeru para obtener su propio B-Daman.

Accele Dracyan tiene la habilidad de comunicarse con su dueño, en este caso Kakeru. Existe una leyenda que dice que aquel a quien Accele Dracyan elija, creará un vínculo que los unirá por siempre. Poco más se ha revelado de este personaje, pero se sabe que Dracyan es para *Crossh Fight!* lo que Cobalt Blade fue para Yamato en *Battle B-Daman*. Depen-











derá de Kakeru a desentrañar los misterios que rodean a Dracyan y aprender a utilizar sus habilidades en las competencias.

Otros competidores son: Kaito Samejima, Yukihide Washimura, Goichirou Tsukiwa, Shumon Katsumiya, Reiji Maki, Laigo Ogra, y Naoya Homura. Cada uno enfrentará a Kakeru en busca de ser elegidos para la gran competencia Cross Fight!

B-Daman implica estos pequeños robots del tamaño de la mano en Super Deformed, que se cargan con canicas o balines, que salen disparadas de su centro para hacer todo tipo de desafíos que implican tino y precisión. En 2011, la empresa Takara Tomy anunció el relanzamiento de la franquicia presentando nuevos diseños de personajes creados por YuuJi Nagaim el creador del manga *A Penguin's Troubles.*

Para *Cross Fight!* el equipo de animación tiene a **Yoshinori Odaka**, en debutando en la dirección, anteriormente ha participado en muchos animes como *Beyblade: Metal Fusion* . **Kenji Fujisaki**, está también debutando en el diseño de personajes, aunque ha trabajado como director de animación en varias series, como *Cross Game* y *Bakkyuu HIT! Crash B-Daman.*

El estilo de *Cross Fight B-Daman* sigue en gran medida lo que se presentó en *B-Legend! Battle B-Daman*, que fue el programa más popular de la colección B-Daman en 2004. La trama de *Cross Fight!* aunque apenas está comenzando, tiene posibilidades de incluso superar el éxito de *B-Legend! Battle B-Daman*, si sigue presentando una historia sólida y poniendo a Kakeru frente a más desafíos que lo obliguen a desarrollarse como competidor en el juego. Será interesante ver la evolución de los personajes a través de las aventuras y misterios que irán enfrentando.



FICHA TÉCNICA

Género: Aventuras, competencias
Idea Original: Eiji Inuki, D-Rights, Takara Tomy
Director: Yoshinori Odaka
Diseño de personajes: Kenji Fujisaki, YuujiNagai
Música: Takamitsu Shimazaki
Estudio: Synergy SP
Episodios: 16

DRAGON BALL SD

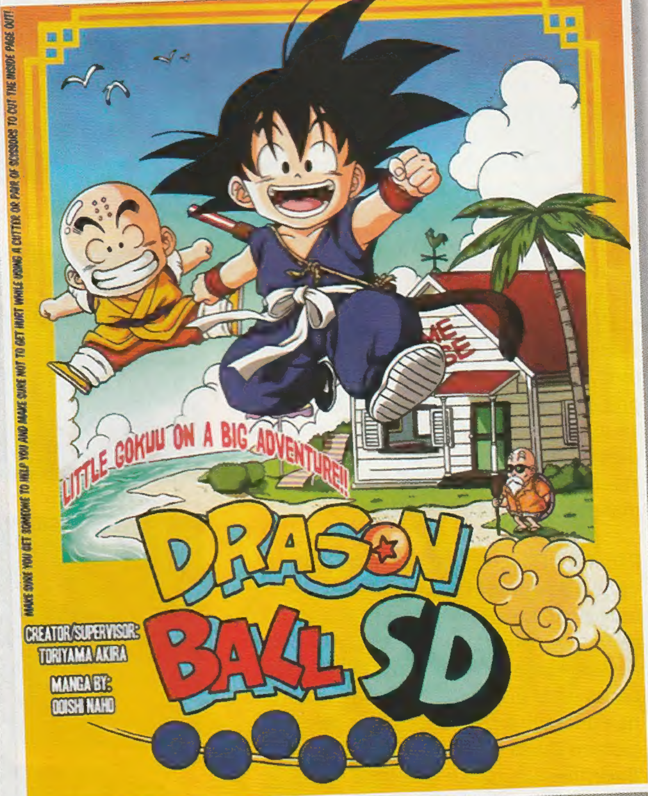
Por Mónica Uribe

Hace años que **AkiraTori-yama** dejó de producir DragonBall y esta serie aún continúa como un gran éxito del anime y el manga en Japón y en muchos países del mundo; pero aunque el mismo autor ya no ha escrito nada sobre ella y los proyectos más recientes los ha encomendado a alguien más; tenemos lo más nuevo siguiendo esta saga: DragonBall SD.

En la portada de la serie vemos que está supervisada por AkiraToriyama, lo que nos da su sello de garantía, el autor es **OoishiNaho**y como su nombre lo dice, se trata de una pequeña serie de parodias desarrollada para un público de niños pequeños, en el que la comedia es simple y la violencia está muy moderada.

La serie inició en la nueva revista de Shueisha llamada *SakyoJump* en diciembre de 2011, y se centra en algunos episodios de la vida de Goku, contándolos un poquito distinto y en capítulos de 13 páginas a color.





CAPÍTULO 1

Goku sube a su nube voladora en busca del maestro KameSennin y se encuentra con la tortuga, iniciando una graciosa comedia de enredos al creer que la tortuga es el maestro tortuga (dahhhh) y el viejo Roshi es un alumno más, pronto se da cuenta de su error y un poco apenado ofrece disculpas y pide ser admitido como alumno; en ese momento llega Krilin, y Roshio decide ponerles una prueba para decidir si los acepta como alumnos o no, antes que eso los lleva a la isla del entrenamiento, les demuestra el poder del KameHame Ha contra un volcán en erupción y les dice que tienen que sobrevivir ellos solos.

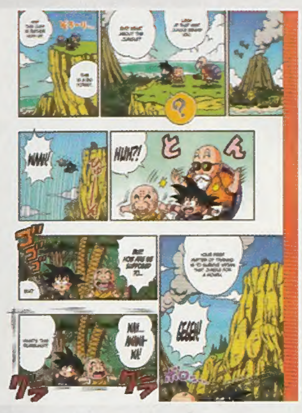
Esto desde luego no es problema para Goku, quien está acostumbrado a vivir así y no tiene problemas en comer cualquier cosa, Krilin pronto se acostumbra a ese tipo de vida y se hacen buenos amigos en poco tiempo, un día Krilin es atrapado por un pterodáctilo y Goku logra usar el KameHame Ha para salvarlo.

CAPÍTULO 2

Empieza con Gohan y Krilin reuniendo las esferas del dragón, justo en ese momento se topan con Frieza, que quiere las esferas para él y está dispuesto a quitárselas por la fuerza, por fortuna para ellos aparece Goku, al darse cuenta tras una pelea que Goku no es un rival normal, Frieza hace su transformación máxima y continúa el combate; tras una breve aparición de Vegeta, Goku se transforma por primera vez en supersaiyajin, salvando al planeta Namec de la destrucción y encargándose de Frieza.

CAPÍTULO 3

El tercer capítulo nos muestra a Cell, en los juegos de Cell y vemos





a Trunks del futuro y la presentación de la máquina del tiempo, Goku y Gohan se enfrentan a él, dándole un golpe en el estómago que lo obliga a expulsar a A17 y A18 lo que le hace perder su "forma perfecta" y hace que un KameHame Ha combinado de padre e hijo se encargue de él, antes de que complete su secuencia de auto destrucción.

CAPÍTULO 4

Esta vez el protagonista es MajinBu y empieza desde la escena de la cápsula y Babidi, quien lo revive con la esperanza de convertirse en su amo, esto no le funciona y es devorado por MajinBu quien tiene mucha hambre y comienza a destruir las ciudades de la tierra, hasta que Mr. Satan lo enfrenta y logra tranquilizarlo, pero el humo que se escapa de la cabeza de MajinBu se transforma en Bu y Goku debe de enfrentarlo con la Genkidama, Mr. Satan ayuda a Goku al pedirle a la gente de la tierra que extiendan sus manos al cielo y le presten un poco de su energía, cuando Buu es destruido,



mr. Satán se vanagloria de ello ante los medios, mientras Vegeta pone cara de enojo y Goku sonríe y le dice que no le molesta que mr. Satan tome el crédito.

CAPÍTULO 5

Nos manda directamente al inicio de la serie, cuando Goku se encuentra con Bulma quien lo atropella por accidente, Bulma se disculpa con Goku y le habla de las esferas del dragón y de la leyenda que dice que quien las reuna podrá convocar al Shen Long y pedirle el deseo que quiera; aquí sigue una simpatiquísima escena en la que Bulma habla del novio que ella desea y en algún lugar del espacio, en una nave espacial, Vegeta estornuda y piensa que alguien está hablando mal de él. Aparecen Pilaf y sus ayudantes y Goku se encuentra a la tortuga de Kamesenin panza arriba y la ayuda a volver a su postura normal, la tortuga les pide que esperen y aparece Kamesennin quien le da a Goku la nube dorada, justo a tiempo para enfrentar a Pilaf y ver a KameSenin haciendo el KameHame Ha, el cual Hoku aprende rápidamente.

CAPÍTULO 6

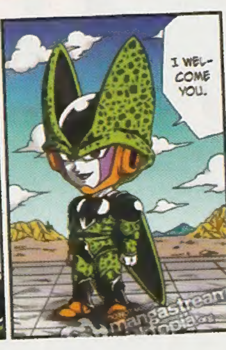
Goku y Bulma visitan AruVillage, la cual es asolada por un malvado demonio el cual van a derrotar y tras varias transformaciones del famoso demonio, conocen a Oolong, todo esto mientras son observados por Pilaf y sus secuaces.











AL FACTOR PERVERTIDO DE KAMESENNIN Y OOLONG LE BAJAN DOS RAYITAS.

CAPÍTULO 7, 8 Y 9

Mientras se dirigen al reino del Ox King, se encuentran con Yamcha y Puar, y tras el inicial encontronazo con ellos, deciden hacer equipo y se encuentran con Chi Chi. Deciden viajar juntos y finalmente llegan a conocer al Ox King; después de eso, nuestro ahora nutrido grupo de aventureros van hacia el castillo de Pilaf.

REVIEW

La serie es muy recomendable tanto para nuevos lectores como para viejos fans de DragonBall, aunque está muy simple y sencilla, sin duda los nuevos podrán entrar libremente al mundo de DragonBall y los fans más antiguos sonreirán mientras recuerdan los momentos más memorables de la serie; sin duda es un excelente manga ligero.

UN GO

NO SE PUEDE MANTENER UNA MENTIRA PARA SIEMPRE

Por Gaby Maya

En el futuro cercano, Tokio lentamente se va recuperado de una avalancha de ataques terroristas, la nación todavía aturdida por el choque de los ataques, y a pesar de estar en vías de recuperación, la situación sigue siendo precaria para la ciudad, y al parecer esto conduce a varios crímenes de intriga política y social.

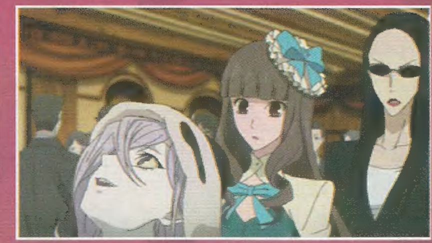
Rinroku Kaishou, es el jefe del imperio de medios de comunicación Kaishou, utiliza la información obtenida de su vasta red de la tecnología y contactos para resolver crímenes por todo Japón, convirtiéndose en un héroe a los ojos del pueblo japonés.

Shinjuro Yuki es un detective que prefiere usar métodos anticuados, además tiene una suerte rara, aparentemente siempre se presentan a los casos en el momento equivocado y llega a una conclusión errónea, ganando para sí el apodo de "el detective derrotado" y por lo general es la burla de todos. Aunque Shinjuro puede ser una burla en público, en privado,











Rinroku lo llama a para resolver los casos que encuentra demasiado delicados para manejar por su cuenta, pero cuando Shijuro revela la verdad detrás de cada crimen, esta debe ser oculta por Rinroku en un intento por salvar la reputación del gobierno...

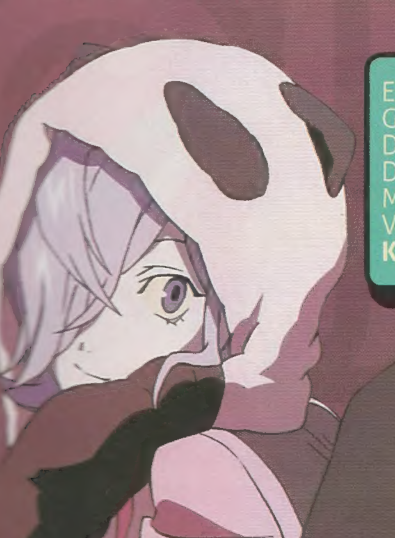
Shinjuro cuenta con la ayuda de Inga, un chiquillo andrógino que posee extrañas habilidades, al transformarse en una voluptuosa mujer que puede hacer que la gente diga la verdad con una sola pregunta, y también con Rie, la hija de Rinroku quien está harta de que su padre solape a los corruptos. Este dúo de detectives participan en varios casos, que van desde resolver el asesinato de un filántropo conocido, acusado erróneamente de malversación de fondos y obtener sus bienes a través de medios dudosos; esclarecer un doble crimen que rodea un grupo de Idol singers donde todos son sospechosos, y entregar a la justicia a un avaricioso escultor que para ocultar un tesoro en oro, asesinó a los que iban a develar su escultura.

En el camino a través de los episodios nos encontramos con todas las mentiras y engaños que fueron autorizados a fin de hacer que la gente estuviera de acuerdo con lo que el gobierno quería durante la guerra o para ocultar los crímenes, incluso después de la guerra. Pero son tres arcos en particular los que nos presentan la trama principal, y cómo esta se conecta con las demás historias presentadas.

FICHA TÉCNICA

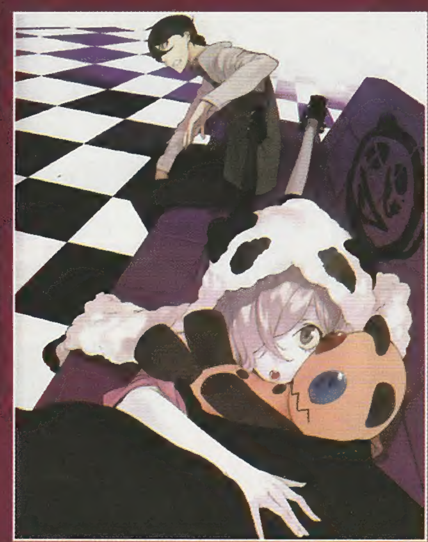
Género: Misterio, acción, drama
Idea Original: Ango Sakaguchi
Director: Seiji Mizushima
Diseño de personajes: Pako, y Yun Kouga
Música: NARASAKI
Estudio: Bones
Episodios: 11

ESTE ANIME (SERIE Y PRECUELA) ES DIRIGIDO POR **SEIJI MIZUSHIMA**, EL MISMO DE *FULL METAL ALCHEMIST*, CON DISEÑOS DE PERSONAJES POR PARTE **PAKO**, EL MISMO DISEÑADOR DE PERSONAJES DEL VIDEOJUEGO *SACRED RIDERS* XECHS, Y **KOUGA YUN**.





SHONEN +15

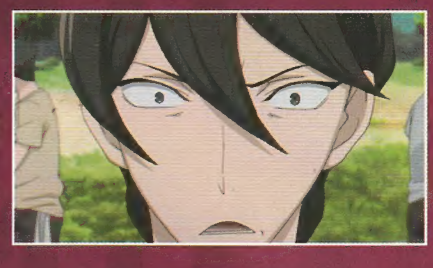


El caso involucra la misteriosa muerte de un joven heredero, que está ligada a otra muerte similar con siete años de diferencia, una maldición familiar, e inteligencia artificial prohibida son las pistas clave. Mitsuki Sasa pide a Shinjuro esclarecer el misterio detrás de la muerte de su hermano, Kazamori, quien se suicidó prendiéndose fuego.

De manera similar perdió la vida a su padre, Komamori, el dueño de una importante empresa de Robots con Inteligencia Artificial, por sus siglas, RAI. Shinjuro e Inga pasan por muchos problemas y varios ataques contra sus vidas, pero logran revelar que Komamori no había fallecido, sino que se encontraba oculto, protegiendo la información sobre la creación de los RAI, y que Kazamori era un RAI. Al final, para salvar la existencia de Kazamori, este pasa su conciencia digital a un nuevo cuerpo, un muñeco de trapo que Inga había rescatado de las ruinas de la vieja ciudad: y de ahora en adelante participará junto del dúo de detectives.

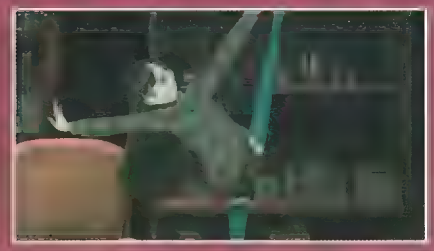
En otro caso, Shinjurou va ala carcel a resolver un misterio que le trae Yajima, un viejo amigo de Rinroku, quién encontró un trozo de manuscrito en un libro que le regaló un recluso mientras se encontraba en la cárcel. El prisionero, Novelist, explica que es "un novelista que escribe en realidad"; Bettenou, un extraño ser que le acompaña, atrapa a Shinjurou en una visión donde él es un camarógrafo en una película sobre una guerra que nunca sucedió. Con el fin de resolver el misterio detrás de la película, lo primero que Shinjurou resuelve es el asesinato del director, que más tarde resultó ser el guardia de la prisión. Bettenou será la rival de Inga, ya que el poder Bettenou es para manipular la verdad, mientras que el de Inga es sacar la verdad a la luz.

Los últimos tres episodios forman un arco que involucra a Rinroku, una manipulación por parte del gobierno y a Bettenou. Información ha sido hackeada y sacada a la luz que expone a la empresa de Rinruko por un grupo llamado Full Circle; para aclarar las cosas, Rinroku se presenta junto con personas de compañías rivales pero después de la conferencia una explosión ocurre mandando a todos los que estaban en la sala al hospital. Sin embargo, al día siguiente hay información que se vio a Rinroku salir de la sala de conferencias, y también haberlo visto en la casa de su hija, Rie. Shinjuro deduce que esto es trabajo de Bettenou, quien puede manipular las mentiras e influenciar a las personas con sus visones creando una realidad falsa, y es posible que Rinroku este confabulado con ella.



Al usar Inga su poder con Izumi, esta confiesa la relación de Rinroku con el uso de software ilegal antes de la guerra. El Rinroku que está en el hospital es dado de alta, pero es asesinado cuando su auto estalla. Shinjuro sospecha y va a ver a Novelist en prisión, reforzando su teoría que Rinroku usó el poder de Bettenou para simular su muerte. Después, Rie, Izumi, y los demás reciben invitaciones supuestamente enviadas por

UN-GO FUE TRANSMITIDO DURANTE OTOÑO DE 2011, CON UN TOTAL DE 11 EPISODIOS. LA HISTORIA SE BASA EN LA SERIE DE NOVELAS JAPONESA Y ENSAYOS DEL AUTOR **ANGO SAKAGUCHI**



Rinroku y se citan todos en la estación de TV. Shinjuro está seguro que el Rinroku impostor es el que se presentó en la casa de Rie. Shinjurou entonces revela que Mizuno, el jefe del equipo de seguridad de Rinroku, fue con Full Circle, y señala que Kuramitsu misma había estado filtrando información a Full Circle.

De pronto Rinroku se presenta vivo, pero Shinjiru descubre que es en realidad Seigen Hayami, quien ha estado usando el poder de Benttenou, y es el villano verdadero, debido a su aparente traición al gobierno y su uso de Bettenou para tratar de eliminar Rinroku por celos.

Pronto se da una batalla entre Inga y Bettenou en sus verdaderas formas pero Benttenou es devorada por Inga. Mientras que Hayami y Mine Kuramitsu junto con Izumi son entregados a la justicia. La conclusión impresionante llega cuando Rinroku y Shinjurou tienen un enfrentamiento final sobre sus ideologías, que es interrumpido por Rie.

Muchos de los personajes dentro de *Un-Go* influirían en los acontecimientos en los distintos episodios, como Yajima, el crítico y amigo más cercano de Rinroku, y Novelist, quien dio Shinjurou la clave en la batalla contra Bettenou. Entre los detalles más curiosos encontramos en el primer episodio a Hatsune Miku en el lado derecho de la pantalla, una y otra vez caminado alrededor de los asistentes a la fiesta. En el episodio 8, Shinjurou revela que los tres directores a que se refiere como el supuesto director de la película de "guerra" habían cada uno hecho una película sobre "fuga de la prisión". Ellos son: **Stuart Rosenberg** de *Cool Hand Luke, La leyenda del indomable*, de **Franklin J. Schaffer**, *Papillon*, y **Frank Darabont** de *The Shawshank Redemption*.

UN-GO INGA-RON EL INICIO DE TODO

Un-Go Inga-Ron es la precuela donde se descubre el misterio detrás de cómo Inga y Shinjuuro se conocieron y como acabaron formando esa bizarra sociedad. Nos deja atisbar en el pasado de Shinjururo, cuando viajaba por una zona de guerra con un grupo de músicos, también conocemos a Yuuko Kurata, la mujer que fue su único amor. En el presente, Shinjuuro está en el caso sobre la Secta Oono Myoshin, cuyos miembros mueren de manera violenta como devorados por una bestia, que es en realidad Bettenou. Cuando aparentemente Oono es asesinado por Shinjuuro, se arma un gran caos.

Shinjuuro descubre que el líder de la secta es Serada Makirou, a quien creían muerto. Serada revela que usó los poderes de Bettenou para transmitir una cinta de vídeo con el supuesto asesinato de los jóvenes músicos obligando a Japón a entrar en guerra. La magia de Bettenou le otorgaba gran poder a Serada. Al enfrentarse Shinjuuro contra Serada, este obliga a Inga a usar sus poderes sobre él, probando así su inocencia. Terminando así el caso, con el villano muerto, y Benettou vagando por las calles obsevada por Rinroku Kaishou.

Este anime (serie y precuela) es dirigido por **Seiji Mizushima**, el mismo de *Full Metal Alchemist*, con diseños de personajes por parte **pako**, el mismo diseñador de personajes del videojuego *Sacred Riders Xechs*, y **Kouga Yun**, famosa por su manga *Loveless*.



Realizado por Studio BONES, los mismos que nos trajeron el año pasado *Gosick*, otro anime de misterio. *Un-GO fue* transmitido durante otoño de 2011, con un total de 11 episodios. La historia se basa en la serie de novelas japonesa y ensayos del autor **Ango Sakaguchi**; escritas después de la II Guerra Mundial, estos fueron *Sakura no Mori no Mankai no Shita* y *Meiji Kaika Ango Torimonocho* sus famosas obras de misterio sobre un detective llamado Shinjuro Yuki.

Un-Go está bien pensado, con una intrigante historia y personajes intensos listos para saltar de la pantalla en el momento que aparecen. Realmente te atrapará.

UN-GO INGA-RON ES LA PRECUELA DONDE SE DESCUBRE EL MISTERIO DETRÁS DE COMO INGA Y SHINJUURO SE CONOCIERON Y COMO ACABARON FORMANDO ESA BIZARRA SOCIEDAD.



Por Jesús Chavarría
@comisario_jc

ELLA ES VALIENTE, ES BRAVE

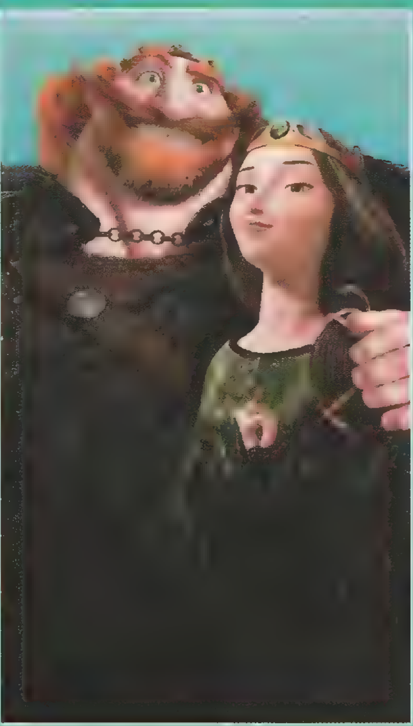






VALIENTE

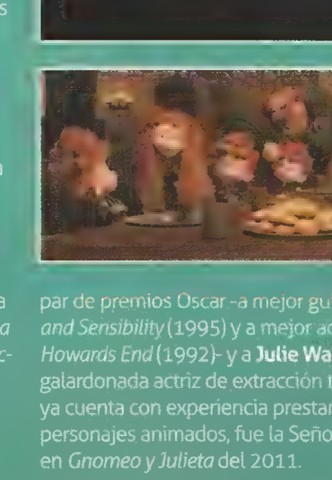
[illegible]
Título original: [illegible]
Dirección: [illegible]
Voces: [illegible]
Distribución: [illegible]



DESPUES DEL MAL SABOR DEL ANO PASADO, AL DEJARSE LLEVAR POR UN AFÁN COMPLETAMENTE COMERCIAL, AL ENTREGAR UNA LAMENTABLE SECUELA DE LA YA DE POR SÍ ARTIFICIOSA CARS (2006), PIXAR ESTÁ DE REGRESO CON LA QUE SIN DUDA ES UNO DE LOS ESTRENOS ANIMADOS MÁS IMPORTANTES DEL AÑO.

Con Cars 2, quedó muy claro que Pixar no es infalible. Por primera vez la crítica hizo pedazos una de sus producciones que pese a que tuvo muy buenos números en taquilla, traicionó la mayoría de las políticas que le habían ganado ser considerados como uno de los equipos creativos de vanguardia, no sólo en el ramo de la animación sino dentro de la industria fílmica en general.

Una de sus premisas rotas fue la de abstenerse de realizar cualquier secuela, hasta no tener una buena historia, algo que también les había funcionado con conceptos como Toy Story, cuya segunda y tercera parte, fueron tan buenas como la primera. Pero el ánimo de voracidad económica parece haber quedado en el pasado y este 2012 regresan con una cinta que aspira a refrendar las glorias de esas joyas que les encumbraron, dígase *Monster Inc* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Up* (2009) y sobretodo [illegible].



Titulada simplemente como *Brave*, la cinta transita por el terreno de la fantasía épica y narra las desventuras de Mérida, una joven que renuncia a sus derechos como miembro de la realeza, para hacer realidad su sueño de convertirse en arquera. Por desgracia, luego tendrá que enfrentar la destrucción del reino de su padre y la tragedia que enlutа a su familia.



BLANCA NIEVES, CENICIENTA Y AHORA...

Mérida, que ya es considerada como la primera princesa de Pixar –en el sentido estricto del concepto Disney- cuenta con la voz de la actriz escocesa **Kelly Macdonald**, quien apenas el año pasado participó en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* –tomando el papel de Helena Ravenclaw- y que ha demostrado su versatilidad en dramas como *Sin lugar para los débiles* (2007) o comedias de ciencia ficción como *La Guía del viajero Intergaláctico* (2005).

En el resto del reparto, que incluye al también escocés **Billy Connolly** -*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (2004)- interpretando al Rey Fergus; destaca la participación de dos actrices inglesas de renombre, que también formaron parte de la saga fílmica de Harry Potter, en los papeles de Sybil Trelawney y Molly Weasley, respectivamente. Nos referimos a **Emma Thompson**, ganadora de un



par de premios Oscar -a mejor guión por *Sense and Sensibility* (1995) y a mejor actriz por *Howards End* (1992)- y a **Julie Walters**, multigalardonada actriz de extracción teatral, quien ya cuenta con experiencia prestando su voz a personajes animados, fue la Señora Montague en *Gnomeo y Julieta* del 2011.

Brave -cuyo título en español es *Valiente*- está contextualizada en el siglo 10, en plena Escocia Medieval y se trata de la primera cinta de Pixar dirigida por una mujer - Brenda Chapman - y también protagonizada por una. Así pues son muchas las novedades que presenta en relación a la historia de esta productora, que pese a su pasado inmediato –*Cars 2*- sigue siendo la gran precursora de cine de animación en 3d.

INAZUMA ELEVEN GO

INAZUMA ELEVEN GO

EN DICIEMBRE DE 2011 SE ESTRENÓ EN LOS CINES LA PELÍCULA INAZUMA ELEVEN GO: KYŪKYOKU NO KIZU-NAGURIFON



LA SEGUNDA TEMPORADA



SHISHOTERADA, CREADOR DEL JUEGO, ES QUIEN HA DADO LOS SPOILERS DE LOS ANIMES DE INAZUMA, TODO POR MEDIO DE TWITTER.



UCHUU KYOUDAI

Por Gaby Maya

NUNCA ES TARDE PARA CUMPLIR TU SUEÑO

Se dice que el hermano mayor debe permanecer siempre un paso delante del hermano más joven, para guiarlo.

Cuando era niño, Mutta Namba estaba lleno de entusiasmo por la exploración espacial. Su hermano menor Hibito, también comparte su fascinación por el espacio, y como niños que son, con grandes ilusiones en sus mentes, ambos prometen que un día serán astronautas. Cuando los chicos van al *Miraikan*, el Museo Nacional de Ciencias Emergentes e Innovación de Japón, Mutta está tan emocionado como Hibito de conocer al Doctor **Mamoru Mohri**, un astronauta japonés, que realizó experimentos en la Estación Espacial Internacional, y quien inspira a los muchachos a alcanzar la meta y ser astronautas.

Cuando somos jóvenes, es fácil tener grandes ambiciones, pero a medida que envejecemos la vida se las ingenia para que sólo aquellos que no pierden el rumbo logren sus metas.

Han pasado los años, Hibito ha logrado alcanzar el tan anhelado sueño de ser un



astronauta y actualmente está preparándose para un próximo vuelo a la Luna, donde participará en una misión de permanencia extendida como un experimento para desarrollar las tecnologías y las prácticas nece-









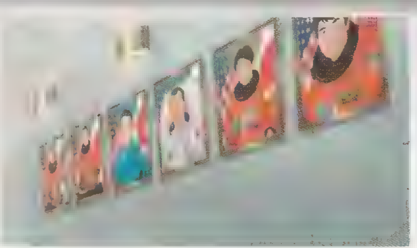
CUANDO ERA NIÑO, MUTTA NAMBA ESTABA LLENO DE ENTUSIASMO POR LA EXPLORACIÓN ESPACIAL. SU HERMANO MENOR HIBITO TAMBIÉN COMPARTE SU FASCINACIÓN POR EL ESPACIO. Y COMO NIÑOS QUE SON, CON GRANDES ILUSIONES EN SUS MENTES, AMBOS PROMETEN QUE UN DÍA SERÁN ASTRONAUTAS.



sarias para un viaje tripulado a Marte. Mientras que Mutta entró a trabajar para una empresa de diseño de autos, después de su graduación, demostrando ser un talentoso ingeniero cuyos diseños de automóviles han sido premiados. Pero cuando un director insulta el trabajo de Hibito, Mutta le da un cabezazo muy a [illegible] y es despedido. Cuando su madre le deja saber a Hibito que Mutto perdió su trabajo, Hibito prepara un plan secreto para traer a su hermano de vuelta al "camino correcto" y recuperar ese sueño que ha perdido de vista.

Mutta creía que era un mediocre, pero con un poco de ayuda inesperada de sus padres y su hermano, él es aceptado en el programa de entrenamiento para astronautas en JAXX. El resto depende de Mutta, debe vencer a sus temores, y creer en su suerte y su propia voluntad para lanzarse con todo a cumplir su sueño. Esta vez, será el hermano menor quién guíe al hermano mayor.

Excelentemente adaptada al anime *Uchuu Kyoudai* está planeada para 12 episodios, es estrenado en el mes de abril 2012. Es producido por **A-1 Pictures** los mismos de *Ao no Exorcist*, es dirigida por el veterano director **Ayumu Watanabe** quién ha dirigido casi todas las temporadas de *Doraemon*; el director artístico es **Hiroshi Kato** el mismo de *Sayonara Zetsubou Sensei!* El tema de apertura es *Feel so Moon* interpretado por **Unicorn**, mientras que el del cierre es *This Wonderful World* interpretada por **Gira Mundo**. La música de la serie fue compuesta por **Toshiyuki Watanabe**, quien ya trabajó en *Peter Pan Daibouken* y *GingaHyouryu Vifam*.



Este anime hace hincapié en las luchas reales en la vida, como perder tu empleo, tratar de salir adelante, tragarte el orgullo, y aprender a aceptar ayuda de otros, luchas personales que todos hemos vivido en un momento u otro. Los personajes se sienten reales y eso permite a los espectadores a conectarse de verdad con ellos en lugar verlos simplemente como "personajes de anime".

Este es un anime ideal para quien gusta de un anime que combina con acierto el lidiar con los obstáculos de la vida cotidiana con un poco de comedia.

FICHA TÉCNICA

[illegible]

YURU YURI

LAS CHICAS SÓLO QUIEREN DIVERTIRSE

Por Gaby Maya

Akari Akaza, Yui Funami y Kyouko [illegible] infancia que forman en secundaria un club llamado Gorakubu, el Club de Diversión. Como su nombre indica, el club es un pretexto para perder el tiempo y conseguir un lugar genial para hacerlo. Akari es la niña bonita, con una presencia fina, Yui la inteligente, sensata del grupo, Kyoko es brillante pero irresponsable.

La sala elegida aporta a su cuarto miembro, Chinatsu Yoshikawa, una chica alegre y amiga del Akari, buscaba unirse al club de té, pero que alguna vez ocupaba el mismo lugar del Club de Diversión, como este se desbandó decide que Gorakubu es su mejor opción. Su mayor enemigo es el Consejo Estudiantil, antiguos aliados de la justicia, quienes han decido que harán lo que sea necesario para arruinarle la diversión a estas traviesas chiquillas. Ayano, la vicepresidente, tiene un interés velado hacia Kyoko, y siente una profunda rivalidad por ella, aunque lo que realmente le gustaría es que fueran amigas. Ayano es un poco tsundere, haciéndola un personaje agradable, pero también tiene una forma divertida de hablar donde coloca la primera sílaba de la palabra al final. A continuación, tenemos a Chitose, que sufre de hemorragias nasales y es fan de la relación Kyouko/Ayano. Su hermana gemela, Chizuru tiene una obsesión exagerada por la relación Chitose/Ayano, ambas son

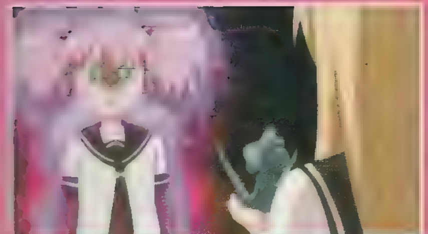


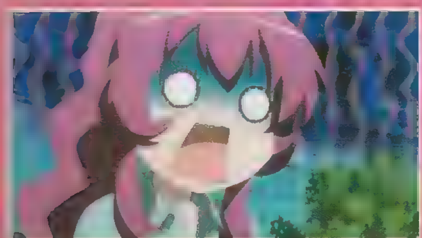
un par de frikis. Chitose tiene una personalidad alegre y abierta que contrasta con la de Chizuru, que es fría. Por último, tenemos a los dos miembros del primer año del consejo estudiantil, Sakuraku, que es una "baka" tsundere, y Himawari, que es el atractivo visual. Hilarantemente, Sakuraku y Himawari llevan una relación tsundere entre ellas, lo que provoca muchos buenos momentos de comedia.

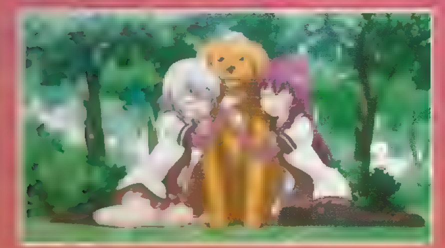
Juntas, con tantas chicas locas en el reparto, es normal que consiguen armar mucho relajo entre pasar las horas holgazaneando y buscando ideas locas para divertirse, así como también metiéndose en grandes líos con complicadas relaciones románticas.

Como trama no hay la gran cosa, *Yuru Yuri* gira en torno a los personajes, lo que hacen, cómo reaccionan unos con otros, y sobre todo funciona bien.









FICHA TÉCNICA

+15

URAGIRI WA BOKU NO NAMAE WO SHITTEIRU

LA TRISTE CARA DE LA INMORTALIDAD

Por los Gemelos Uke

"DUELE... TE LO RUEGO. CUANDO LLEGUE EL FINAL, POR FAVOR... SI ES MI DESTINO ENLOQUECER Y MORIR, ENTONCES... QUIERO SER LIBERADA POR TU MANO... POR FAVOR, MÁTAME"

Estas palabras retumban en la cabeza de Yuki, quien salta de la cama dándose cuenta que todo a sido un sueño, poco a poco, la imagen de un hombre con espada, dándole muerte por compasión a una chica rubia de largo cabello se van borrando de su mente. Cada mañana es lo mismo, ni las sesiones de entrenamiento en el Dojo del orfanato donde vive, pueden calmar la ansiedad que le provocan dichos sueños, aunado al estrés generado por una series de amenazas que han llegado a sus manos, y su búsqueda por ser una persona independiente.

Yuki prefiere hacerse el fuerte y no mostrar tristeza ante la gente que lo rodea, no quiere que un huérfano como el, que fue abandonado entre los arbustos, le traiga preocupación a los demás.

De esta manera comienza la historia de Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteiru (uraboku) un manga de corte shonen ai, que resalta por su estética y buen gusto, combinando escenas románticas con el oscuro atractivo carmesí de la sangre, escrito por **Odagiri Hotaru**, publicada por primera ves en octubre de 2005, por la revista *Montly Asuka,* magazine que revolucionó el concepto del manga shoujo, al combinar diversos géneros como el terror y la ciencia ficción.

EL ESPEJO DE OTRA VIDA

A las afueras del instituto, **Tsukumo** y **Touko chan,** esperan impacientes, de repente un grupo de gandules comienza a golpear a un hombre mayor, (y como dijese Mausan, nadie hace nada) Yuki aparece de repente en su auxilio, pero al tocar al abusivo comienza a leer sus pensamientos y percibir sus emociones, afortu-





[illegible]ente Touko chan le ayudan llamando a la policía (supuestamente) para después regalarle chocolate, al tiempo que le dicen que es un chico de corazón noble... al punto de la estupidez, -pobrecito-.

En esas alturas una figura misteriosa vigila, [illegible]mo y Tooko saben quién es, y se preguntan si Yuki está listo para la batalla que está por llegar.

Durante la clase, Yuki tiene un conflicto con uno de sus compañeros, Uzuki Kun, quien parece tenerle un gran rencor.

Al terminar la escuela aprovecha para buscar [illegible] de pronto ve a Uzuki Kun parado al otro lado de la calle, al cruzarla su cuerpo se paraliza y un auto está a punto de atropellarlo, rápidamente un atractivo muchacho de abrigo negro de cuero lo salva, misteriosamente Uzuki a desaparecido. Rato después en el parque Yuki cura una herida en la mano de su salvador, quien no deja de mirarlo con sus profundos ojos plateados; el hombre de gabardina le explica que no es su culpa que Uzuki le odie, es una situación que su amigo no quiere ver la realidad, metafóricamente le explica que si uno no lucha por si mismo es como estar muerto en vida. Yuki está absorto, no entiende cómo alguien tan hermoso que apenas acaba de conocer se preocupa por él, mas aun siente como si le conociera de siempre.

Ya en su habitación estudia con su compañero "Kanata", de pronto un libro raro llama su atención, Kanata le comenta que, al llegar al orfanato el libro estaba junto a él (recordemos que ambos son huérfanos), el libro dice "la llave de Raziel" en un idioma que extrañamente Kanata puede leer, en sus páginas está la clave para salvar al mundo, que lentamente se dirige a su destrucción, y la única manera de salvarlo es reiniciarlo.

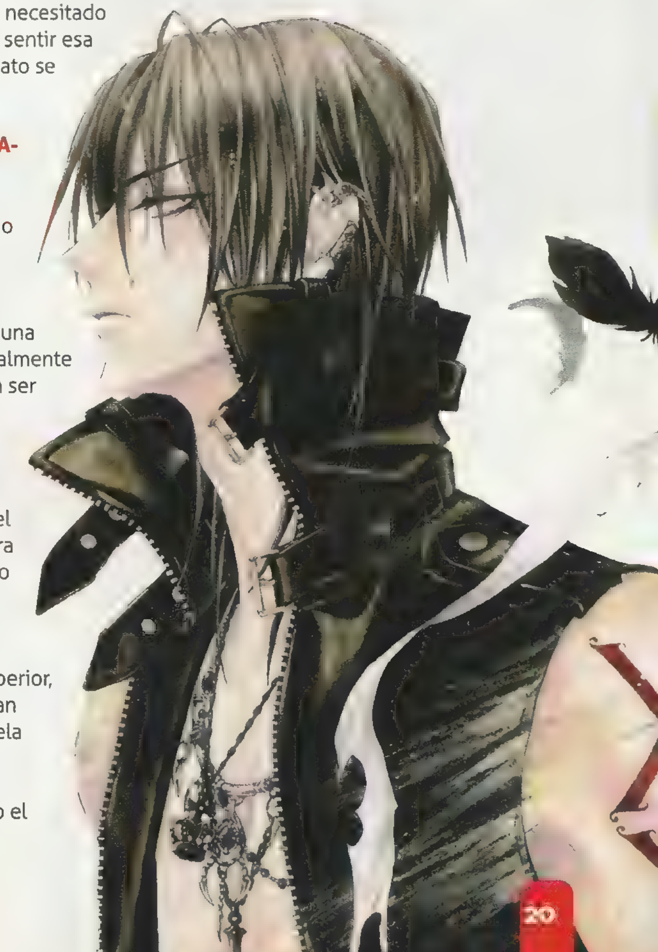


De manera inesperada aparece un supuesto hermano de Yuki, Giou Takashiro, quien desea llevarlo a Tokio lo más pronto posible, pero el conflicto de ir con su familia y quedarse donde siente que es necesitado lo atormentan, al momento de sentir esa angustia los cristales del orfanato se rompen sin razón aparente.

EL DOLOR DE UN AMOR OLVIDADO

Uzuki Kun, quien siente un odio tremendo por Yuki, no entiende cómo él es tan miserable y Yuki tan querido por todos, este sentimiento provoca que una sombra de odio envuelva literalmente a Uzuki, manifestándose en un ser que le reitera su soledad. Este odio se mantiene incluso en la escuela, donde Yuki se le acerca preocupado al ver una mancha extraña en su cuello, el amargado chico aprovecha para remarcarle su odio, confesando que la única razón por la que fue amable antes, fue por que sabía que Yuki era mas infeliz que él y eso lo hacía sentir superior, a escuchar esto Yuki siente gran tristeza, y los focos de la escuela estallan en mil pedazos.

Dolido llora bajo la lluvia, pero el



LA HISTORIA DE URAGIRI WA BOKU NO NAMAE WO SHITTEIRU (URABOKU) UN MANGA DE CORTE SHONEN AI QUE RESALTA POR SU ESTÉTICA Y BUEN GUSTO, COMBINANDO ESCENAS ROMÁNTICAS CON EL OSCURO ATRACTIVO CARMESÍ DE LA SANGRE, ESCRITO POR ODAGIRI HOTARU

hombre misterioso aparece nuevamente, preguntándole que le pasa, el responde que siente no ser una persona buena, a lo que recibe un regaño, pues las personas que no son buenas jamás se preocuparían por eso, el tipo no entiende cómo los humanos pueden ser tan complejos, Yuki recuerda que toda la vida ha sentido que algo o alguien siempre ha estado a su lado, protegiéndolo para que nunca esté solo, sin pensarlo le pregunta al extraño si todos estos años ha sido él, pero su lógica le dice que eso no es posible, aprovechando esto para preguntarle su nombre, a lo que después de dudar un poco el tipo responde "soy Zess"

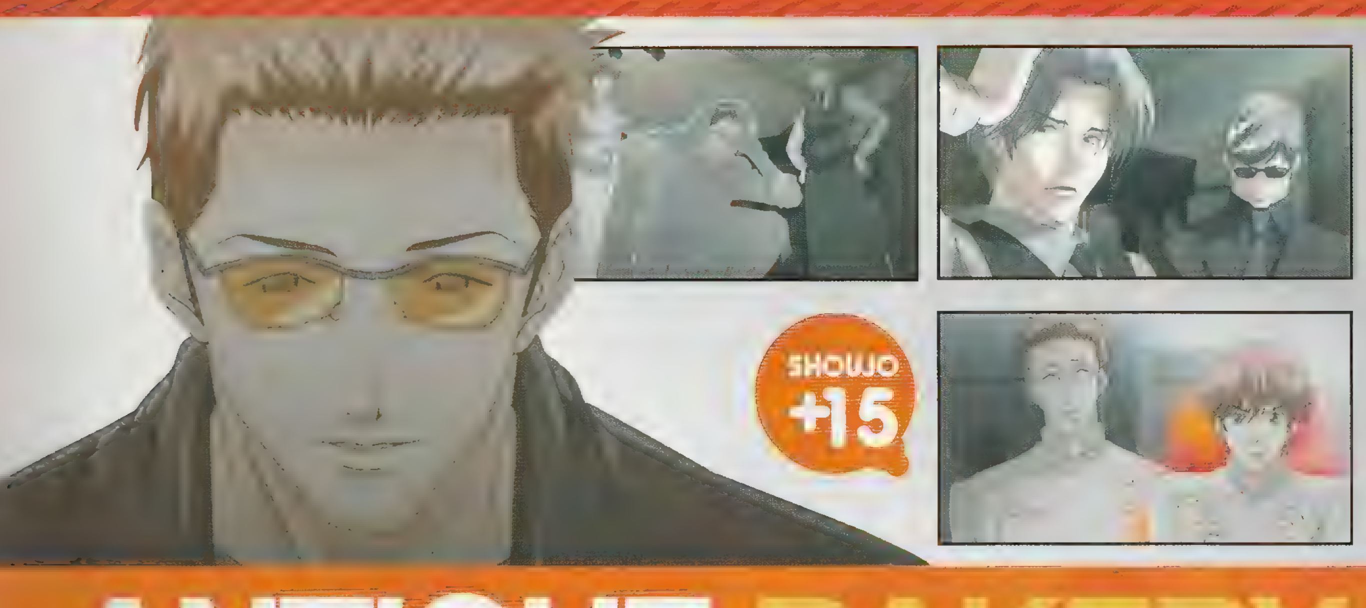


Inesperadamente el suelo estalla y de el emergen 2 enormes lobos que intentan atacarlos, pero tan rápido como aparecieron son destruidos por Tsukumo y Tooko chan; para sorpresa de Yuki su hermano aparece y le explica que ellos también son parte de la familia, y al igual que ellos Yuki tienen grandes poderes, pero deberá aprender a controlarlos y para eso debe ir a Tokyo.

El mundo está por llegar a un punto definitivo, y es necesario que el "legendario" tenga su despertar, desde ese momento los poderes de Yuki comienzan a manifestarse de manera más frecuente, ahora puede ver cosas que antes no podía, ve cómo pequeñas criaturas llamadas "Duras" invisibles al ojo humano tratan de dañar a los demás, Uzuki es solo una marioneta en este juego cruel, a pesar del cuidado de Zess, el joven y amable chico tendrá que enfrentar su destino, una guerra de clanes tan mortífera que causará dolor y sufrimiento a más de uno, todo esto iniciará al llegar la fatídica noche de Walpurgis.

MANGA PARA GUSTOS EXIGENTES

Magia, romance, chicos lindos e inmortales, un amor que trasciende el tiempo y peleas fantásticas, esto y más son los elementos que han capturado el gusto de los lectores de Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteiru –o Uraboku como lo abrevian los/as fans- tanto el dibujo como la trama están muy bien cuidadas, es una lástima que la calidad de los diseños no llegase a su versión animada, transmitida por Chiva TV, afortunadamente el guión mantiene ese saborcito de suspenso, combinando terror con un toquecito de comedia romántica que tanto gusta de este manga, sin duda una buena recomendación para leer, siempre que (al igual que tus servidores) te gusten las historias con temática Shonen ai.



ANTIQUE BAKERY

LA VIDA ES MEJOR CON UN PASTEL

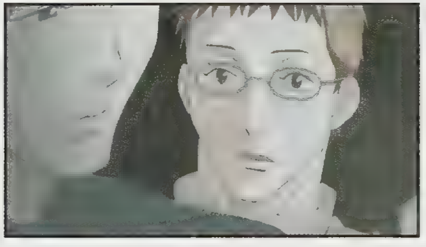
Por Gaby Maya

Cuando se habla de adaptaciones de mangas culinarios, pocos lo han logrado con tanto éxito o creado una base de seguidores tan fuerte como la obra de **Fumi Yoshinaga**, *Seiyou Kottou Yougashiten*, conocida como *Antique Bakery*.

El manga original recibió el premio *Kodansha Manga Award* para manga shojo en 2002, de [illegible] tuvo una primera adaptación para una serie de televisión en 2001, con 11 episodios, y otra adaptación, esta vez cinematográfica, realizada en Corea en 2008. En 2007, *Antique Bakery* fue nominado para un premio **Eisner** gracias a haber sido publicado en Norte América por Digital Manga Publishing.

Pero es la adaptación al anime, realizada en 2008, la que ahora volvió a poner a *Antique Bakery* bajo los reflectores con la salida del set en DVD por parte de Right Stuff.

El anime se enfoca más en Keisuke Tachibana, sigue su historia desde que renuncia a su antiguo empleo en una empresa y abre una pastelería, la Antique, aunque él mismo no sabe nada de postres. Así, termina empleando un chef pastelero experto que resulta ser Yuusuke Ono, un hombre abiertamente gay cuyos afectos Tachibana rechazó cuando ambos eran estudiantes de preparatoria. A pesar de que ese incidente marcó a Ono, y le convirtió en un "Gay de encanto demoníaco" sus "poderes"



no funcionan con Tachibana, lo cual le da gran gusto a Ono, pues debido a su extraño don, pierde empleos a cada rato, en fin, así las cosas, ambos dejan a un lado el pasado y juntos van creando una pastelería exitosa.

El objetivo principal de *Antique Bakery* es ver el crecimiento de la pastelería y de los personaje que en ella trabajan o los clientes que la visitan. Cómo cuando al no poder contratar a una mesera para que atienda el mostrador debido a que Ono no logra superar su ginefobia (miedo a las mujeres);Tachibana decide ceñirse el delantal, y ponerse él mismo a atender a la clientela, al tiempo que contrata a dos hombres para ayudar con su pastelería; Eiji Kanda, un exboxeador y chico rebelde que verdaderamente ama los pasteles y entra como el aprendiz de Ono; y Chikage Kobayakawa, un amigo de la infancia y sirviente temporal de Tachibana, que es tan alto como es torpe.

FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea Original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Música: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: [illegible]

Con este cuarteto, pronto la pastelería Antique crece en popularidad, y aunque los pasteles se venden cual pan caliente, las cosas no son tan dulces para Tachibana; las sombras de un pasado que lo tiene traumado vuelven a perseguirlo cuando la ciudad sufre el acoso de un criminal demente que ha estado secuestrando y asesinando niños, a quienes antes de matar ha dado a comer pasteles.

Mientras que la primera mitad del anime parecía estar dirigida en una dirección más ligera y hasta de comedia, la segunda mitad se convierte en un drama más profundo.

Recientemente en el 5 de Abril de 2011, la compañía **Right Stuff** sacó a la venta la edición especial de DVD con los 12 episodios, y también puso en línea un sitio web http://antique.rightstuf.com que ofrece, además de información sobre la serie, la autora y los personajes, recetas exclusivas de los delicados y exquisitos pasteles que se ven en *Antique Bakery*, y una que otra receta nueva que te hará agua la boca.

TOKUGAWA IEYASU EL SHOGUNATO

Por José Gpe. Vidaña

Una de las etapas históricas de Japón que han quedado grabadas en la mente de su pueblo es el shogunato, también conocido como el periodo Edo; ya que desde ese lugar dominaba la autoridad del Shogunato. Dicho periodo de dominación duro unos doscientos sesenta y cuatro años y fue Tokugawa Ieyazu el iniciador de la imposición de este clan ganado con su propio esfuerzo. debido que él controlaba enteramente el poder militar. Y él en sí, fue un guerrero netamente luchador por sus propios ideales.

EL NACIMIENTO DE UN GUERRERO

Tokugawa Ieyasu nació en 1543, pero no fue éste el nombre que tuvo en sus nacimiento sino el de Matsudaira Takechivo ya que pertenecía al clan Matsudaira. Su etapa de combatiente empezó a temprana edad pues teniendo apenas unos cuatro años fue enviado al clan Imagawa con el objeto de negociar: una alianza, pero en el camino fue hecho prisionero por otro de los clanes en disputa: El clan Oda. Y fue precisamente a este clan al que se unió la familia de Matsudaira Takechivo, con el correr de los años se volvió el principal líder del clan Oda, mediante una acción guerrera que ocurrió en 1600 en lo que se conoció como la batalla de Sekigahara y fue precisamente en esos albores de los seiscientos cuando se funda el Shogunato por Takechivo en este caso ya con el nombre de Tokugawa Ieyasu y está remarcado por el periodo Edo.

CAMPAÑA HACIA EL TRIUNFO

En 1570 Ieyasu condujo 5 000 de sus hombres para ayudar a Nobunaga en la batalla de anegawa, la lucha fue encarnizada y Iayesu mostró sus cualidades guerreras ante el enemigo en contra de los azal y los azakura, demostrándole a Oda Nobunaga que era un hombre emprendedor en la campañas militares: debido a este hecho se hizo la alianza



Tokugawa- Oda. La cual estuvo firmada con la honestidad militar, pues en esa época campeaba la traición entre los diversos clanes.

Takeda era enemigo común del ya clan Tokugawa-Oda y su deseo era acabar con ellos pero con la alianza que habían formado Ieyasu y Oda y cuya fuerza militar estaba formada por 38 000 hombres, se fueron de lleno contra Takeda y los devastaron el 28 de Junio de 1575 quedándose la alianza Tokugawa-Oda, dueños de los territorios conquistados.

En 1579 Tokugawa tuvo uno de los quebrantos más dolorosos en su vida pues su primera esposa al igual que su hijo mayor fueron acusados de conspirar al lado de Takeda para darle muerte a Nobunaga: El castigo fue severo, tanto para la mujer como al hijo... pues

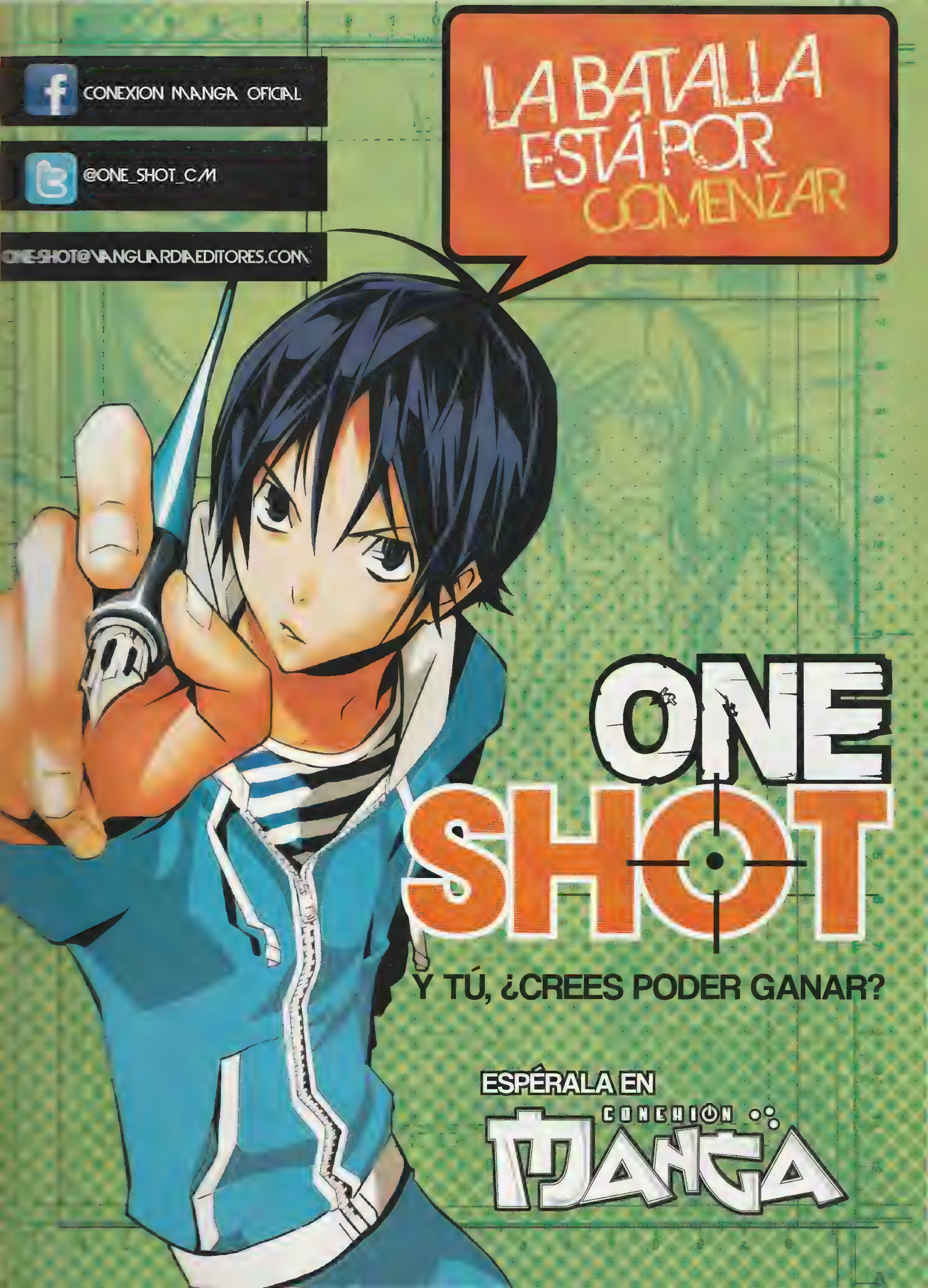


Iayesu tuvo que consentir que su mujer fuera decapitada y que su hijo que se practicara el Seppuku (mejor conocido como Hara Kiri) Tras de innumerables campañas Tokugawa Ieyasu, el 24 de Marzo de 1603 a los sesenta años, recibió el título de Shogun del emperador Go Tezel y a partir de allí el Shogunato fue la principal autoridad en todo Japón pues contaba enteramente con el poder político y militar, mientras que el poder espiritual religioso le fue relegado al emperador. El Shogunato a partir de Tokugawa Ieyasu duro más de doscientos años hasta que fue restablecido el emperador meji, no sólo con el poder religioso sino también con el poder militar.

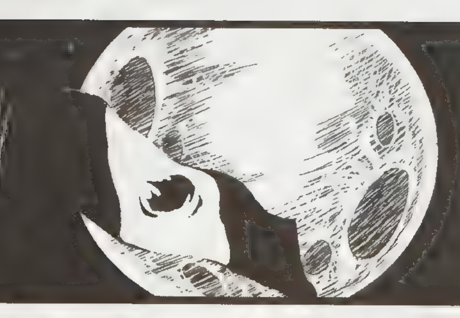
UNA DOLOROSA MUERTE

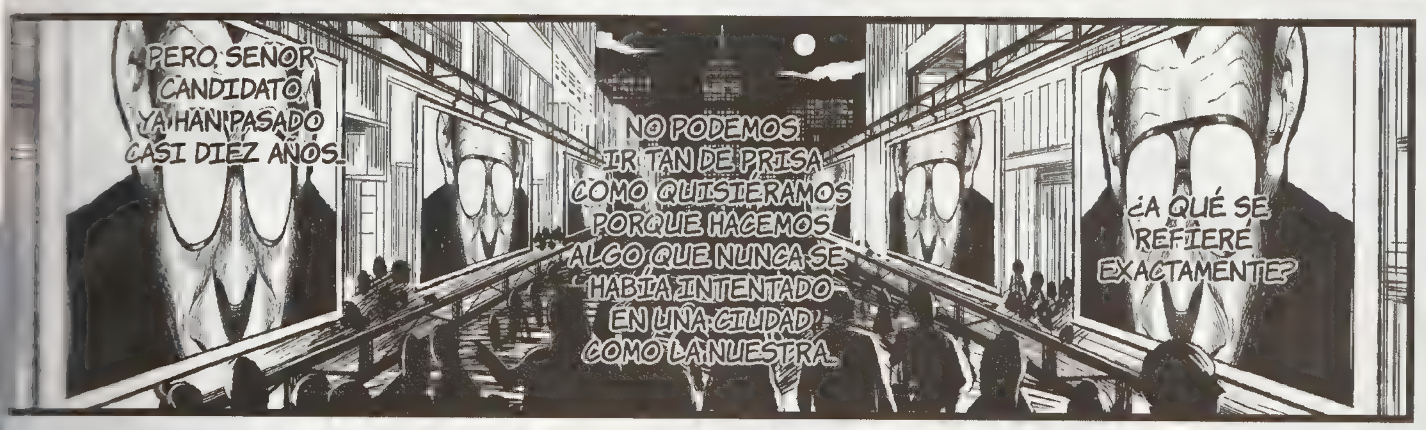
Según las versiones en torno a la muerte de Tokugawa dicen murió debido a una dolorosa combinación de cáncer y sífilis, su deceso aconteció en 1616, ganándose el derecho de recibir honores al mismo nivel de Buda.

El Shogunato fue una época de gran esplendor científico y cultural, gracias al intercambio con portugueses y holandeses quienes contribuyeron al engrandecimiento de la época... incluso se dio una etapa de intercambio religioso, en el cual los cristianos fueron objeto de persecución por considerarlos subversivos, esto evito que las costumbres religiosas de Japón fuesen sustituidas por las doctrinas occidentales. En general el shogunato es, fue y será por siempre, la etapa de mayor riqueza en historia del Japón antiguo.


CONEXION MANGA OFICIAL
@ONE_SHOT_CM
ONE-SHOT@VANGUARDIAEDITORES.COM
LA BATALLA ESTÁ POR COMENZAR
ONE SHOT
Y TÚ, ¿CREES PODER GANAR?
ESPÉRALA EN
CONEXIÓN MANGA


LA BATALLA
ONE SHOT
PRESENTA:
BIOMEX
Contendiente Dany
CAPÍTULO CERO


SUS ADVERSARIOS ACUSAN A SU PARTIDO DE NO HABER CUMPLIDO NINGUNA DE LAS PROMESAS DE CAMPAÑA.
ESO ES MENTIRA. TODO A LO QUE SE HA COMPROMETIDO ESTE GOBIERNO ESTÁ SIENDO CUMPLIDO PUNTUALMENTE.


PERO SEÑOR CANDIDATO, YA HAN PASADO CASI DIEZ AÑOS.
NO PODEMOS IR TAN DE PRISA COMO QUISIERAMOS PORQUE HACEMOS ALGO QUE NUNCA SE HABÍA INTENTADO EN UNA CIUDAD COMO LA NUESTRA.
¿A QUÉ SE REFIERE EXACTAMENTE?


¿NECESITO EXPLICARLO?


EN NUESTRA CIUDAD SIEMPRE HA VIVIDO GENTE DE BIEN. PERSONAS BUENAS POR NATURALEZA.
PERO NECESITAMOS QUE TODOS LO SEAN. POR LEY.

PERO SEÑOR CANDIDATO, LA GENTE TEME QUE LOS EXPERIMENTOS DEL PROYECTO "BIOMEX" SE SALGAN DE CONTROL. SE RUMORA QUE EN LOS LABORATORIOS SE ESTÁN CREANDO MONSTRUOS.

¡JA, JA, JA! ¿MONSTRUOS? CON TODO RESPETO, ESE TIPO DE RUMORES SON CREADOS POR PERSONAS QUE SÓLO PRETENDEN PERJUDICAR EL PROGRESO QUE NUESTRO GOBIERNO ESTÁ LOGRANDO.

ENTONCES... ¿QUÉ HAY CON LOS FAMOSOS ALEBRIJES DE LOS QUE HABLA LA GENTE? ¿SON UNA FICCIÓN?







NO EXISTE NADA COMO ESO EN NUESTRA CIUDAD. JAMÁS PONDRÍAMOS EN RIESGO A NUESTROS CIUDADANOS CON ALGO ASÍ. SE LO GARANTIZO.

EN VIVO

PERO, Y LO QUE SUCEDIÓ HACE UN MES EN UNA COLONIA DEL CENTRO... ¿QUÉ FUÉ?

LO QUE PASÓ AHÍ NO TUVO NADA QUE VER CON EL PROYECTO... ESO FUÉ OBRA DE CRIMINALES COMUNES. LAMENTABLEMENTE, AÚN TENEMOS MUCHAS PERSONAS ENFERMAS DE MALDAD QUE DISFRUTAN CAUSANDO PROBLEMAS...






¡JA JA JA! BUENA IDEA. QUE LO ESTRENE DE UNA VEZ.
¡AGÁRRENLO!
FFFFF
¡SUÉLTENME, IMBÉCILES!
¡NO ME TOQUEN, HIJOS DE PERRA!
¡HE DICHO QUE ME QUITEN LAS MANOS DE ENCIMA!
GRRR
GRRR
POW
CARNAL, CREO QUE VAS A TENER QUE CONVENCERLO TÚ MISMO DE PONERSE EL VESTIDO.
ZZRR


NOMÁS DÉJAME DESPEJARTE LA CARA
FWSSHH
¡NO! ¡ESE IDIOTA DESATÓ A SU HERMANO!
V... VEN... V... VEEN...
RRRR
¡SI NO ME LARGO SOY HOMBRE MUERTO!



¡VEN AQUI!
¡NO TE ACERQUES!
RRRR
KRKK
WOOOOOOO


A PESAR DE LO QUE SE DIGA, EN NUESTRO PARTIDO ESTAMOS COMPROMETIDOS CON LA CIUDADANÍA.
POR ESO, EL PROYECTO SIGUE ADELANTE DE ACUERDO CON LO PLANEADO.

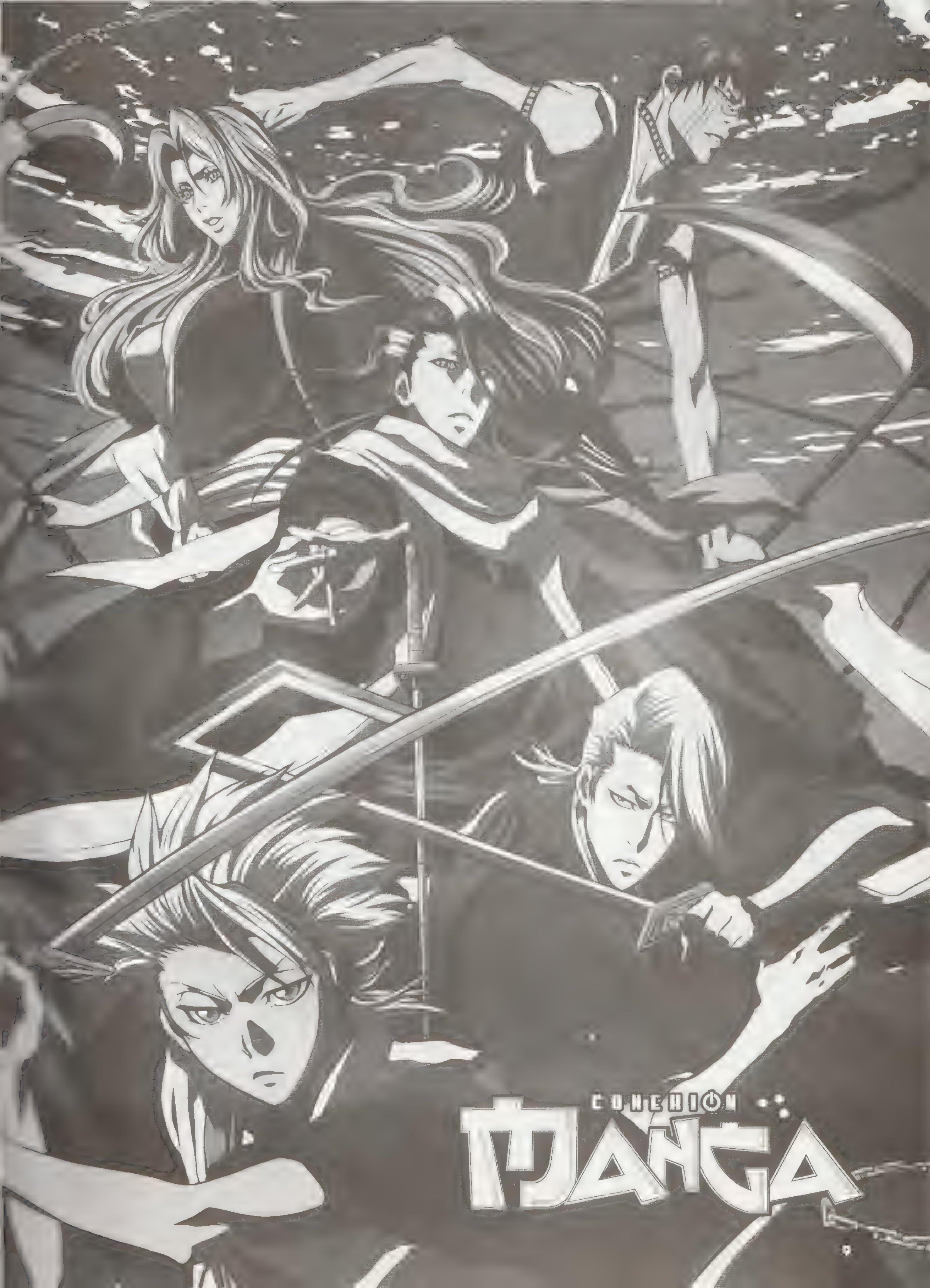
GRMPF
GRMPF

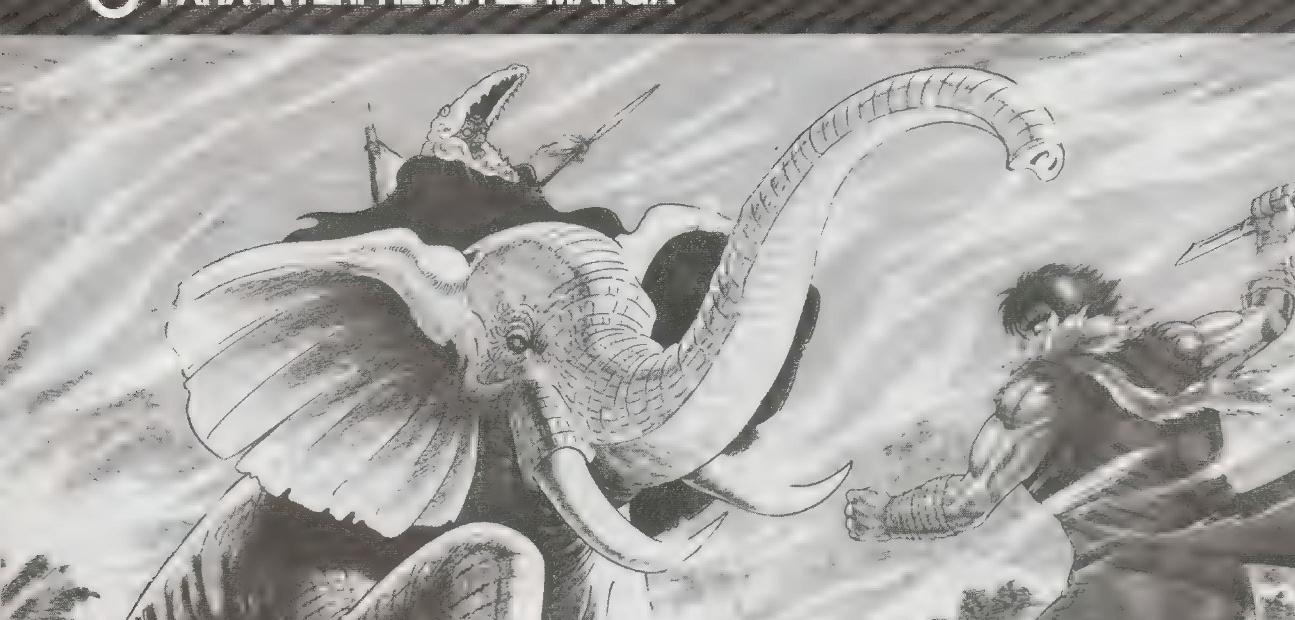


NUESTROS CIUDADANOS TENDRÁN LO LO QUE NINGÚN GOBIERNO HA DADO A SU PUEBLO.

LA FELICIDAD ETERNA..

¿FIN?


CONEXIÓN
MANGA



GO NAGAI

EL PADRE DE LA IRREVERENCIA

Por Lobo

El año de 1945 no sólo marcaría el nacimiento del "manga moderno", con la publicación de "La Nueva Isla del Tesoro" de Osamu Tezuka, sino también sería el año en que nacería Go Nagai, mangaka considerado como el padre del manga irreverente, el hentai moderno, el manga gore y el fan service.

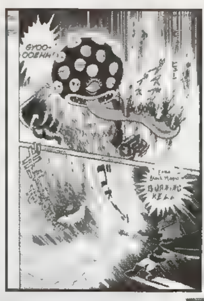
Apenas cumplidos los veinte años Go Nagai comenzaría su carrera como ayudante del mangaka Shotaro Ishimori, quien es creador de Cyborg 009, entre otros clásicos. Dos años después, sintiéndose lo bastante preparado, Nagai comenzaría a publicar pequeñas historias en donde se verían pequeños "guiños" su estilo rebelde, pero sería hasta la publicación en 1968 de Harenchi Gakuen (Escuela Indecente) que Go Nagai comenzaría una verdadera revolución en el manga.

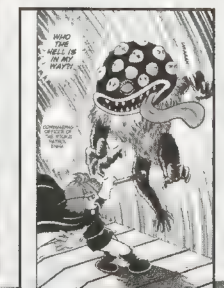
Hasta ese momento, ningún mangaka se había atrevido a parodiar la escuela, una de las instituciones más importantes de la cultura nipona, pero Nagai no sólo la parodió, sino que literalmente, la "destruyó" al crear un colegio lleno de estudiantes calenturientos, colegialas atrevidas que se quitaban la ropa a la menor provocación y, sobre todo, al mostrar maestros corruptos que estaban en constante lucha contra los alumnos por el control de las aulas de estudio.

Escuela Indecente fue el primer manga no erótico en usar el sexo como parte de la trama y el cual además iba enfocado no a un público adulto sino a





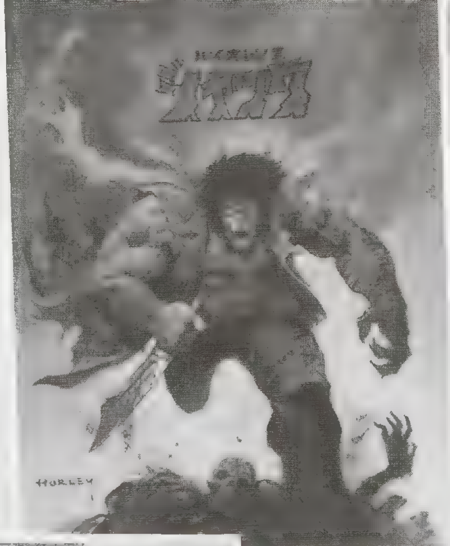




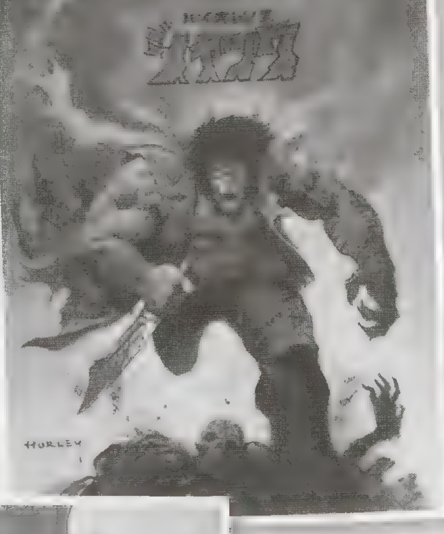




jóvenes que, por supuesto, convirtieron a este manga en el más exitoso de 1968. Por supuesto Escuela Indecente no podía pasar desapercibida por parte de las Asociaciones de Padres de Familia que hicieron hasta lo imposible por cancelar este "inmoral" título, pero la respuesta de Nagai no fue otra que parodiar a los mismos que lo atacaban y el final "apocalíptico" de Escuela Indecente no sería otro que una batalla campal a muerte –llena de sangre y violencia– entre los padres de familia y los estudiantes.

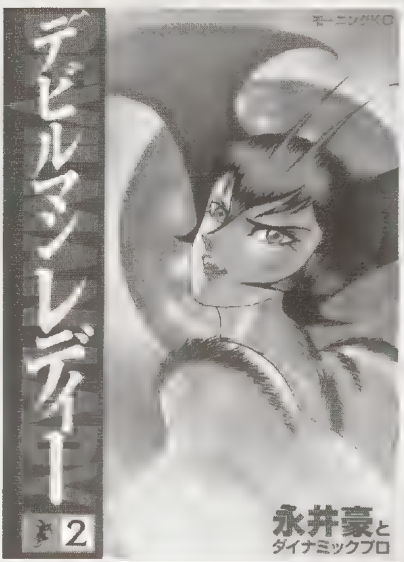


Con este manga Go Nagai demostraría que sabía cómo ganarse a la juventud rebelde de finales de los 60, quienes parecían estar siempre en contra de las figuras de autoridad, además de que crearía una serie de estereotipos que marcarían el rumbo que los gauken manga (mangas de colegio) tomarían. Hasta la fecha vemos la influencia de Nagai en mangas de colegio como Ranma 1/2 e incluso Tenjo Tenge, historias en donde vemos fuertes dosis de erotismo y batallas ridículamente exageradas.



ENTRE ROBOTS Y TERROR

Por otro lado, si bien Nagai no había creado los géneros de mechas y terror se demostró formas bastante originales de revolucionarlos al crear una especie de "mezcla de géneros". Así pues en Mazinger Z de 1972, (su personaje más célebre a nivel mundial) el gigantesco robot no sólo luchaba contra los "brutos mecánicos" del Doctor Hell, sino que también iba a enfrentarse a seres diabólicos como el Duque Gorgon y sus bestias infernales, eso sin contar que el Varón Ashler y el Conde Decapitado eran verdaderos monstruos. Devilman (1972) al igual que Mazinger Z debía enfrentarse a seres infernales para defender a la humanidad. En ambos mangas se mostraba un excesivo uso de escenas de acción bastante violentas y llenas de sangre y Nagai definitivamente no se tentaba el corazón en este tipo de escenas, sin importar si en ellas las víctimas eran mujeres y niños. Se podría decir que Nagai sería el creador del "gore-manga", subgénero que cada vez fue teniendo un mayor auge hasta nuestra época con mangas como Hellsing o High School of Death.



GO NAGAI, AL IGUAL QUE OSAMU TEZUKA EN SU MOMENTO MARCARÍA IMPORTANTES CAMBIOS EN LA INDUSTRIA DEL MANGA, AL RENOVAR LOS GÉNEROS DEL SHONEN, EL MANGA MECHAS Y EL DE TERROR

EL VERDADERO INICIO DEL FAN SERVICE

Hoy en día el ver escenas "gratuitas" de chicas bañándose, mostrando su ropa interior o luciendo atrevidos bikinis en diversos mangas es algo bastante común, a esto se le llama fan service y, como su nombre lo indica, es un servicio al fan que quiere ver a sus personajes femeninos favoritos mostrando un poquito más de su anatomía.

Muchos piensan que esta tendencia comenzó en los 90 con mangas como Video Girl Ai o Love Hina, pero lo cierto es que sería el irreverente Go Nagai el que diera origen a este subgénero. Si bien, desde siempre han existido desnudos en el manga, estos sólo eran ocasionales en los mangas románticos o de aventuras y, por supuesto, sólo en mangas eróticos dirigi-



Go Nagai, al igual que Osamu Tezuka en su momento marcaría importantes cambios en la industria del manga, al renovar los géneros del shonen, el manga mechas y el de terror, además crearía personajes memorables que no sólo penetrarían en la cultura popular de Japón sino de todo el mundo, basta ver el fenómeno social que fue Mazinger Z en México en los 80. Si acaso algo se le podría reprochar a este mangaka es que ha explotado sus creaciones hasta el hartazgo creando siempre "renovadas" versiones de personajes como Devilman, Cutey Honey y Mazinger. Aún así y aunque puede tener bastantes detractores, sin duda, Nagai es un gran innovador sin el cual el manga actual quizás no sería tan entretenido y algunas veces tan deliciosamente controversial. Pero no sólo los hombres como Osamu Tezuka, Leiji Matsumoto y Go Nagai revolucionaron la industria del manga en sus inicios, pues varias mangakas también aportaron su "granito de arena" en el desarrollo de esta industria, sobre todo en la década de los 70 y de ellas hablaremos en la siguiente edición.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

APENAS CUMPLIDOS LOS VEINTE AÑOS GO NAGAI COMENZARÍA SU CARRERA COMO AYUDANTE DEL MANGAKA SHOTARO ISHIMORI, QUIEN ES CREADOR DE CYBORG 009, ENTRE OTROS CLÁSICOS.

dos a los adultos, podían verse escenas un poco más "fuertes".

Go Nagai literalmente pisotearía esta regla desde el momento en que empezó a crear mangas y en Escuela Indecente, Mazinger Z y Devilman siempre se daría tiempo para mostrar a bellas chicas mostrando sus atributos, pero inconforme como siempre, Nagai decidió ir un paso más lejos y en 1973 crea a Cutey Honey, personaje 100% pensado para el goce masculino, pues esta heroína era una androide que, al mejor estilo de las magic-girl, podía transformarse en diversas personas y, más aún, sus transformaciones siempre iban acompañadas de desnudos, al cambiarse "mágicamente" de ropa. Cabe aclarar que Honey no era un personaje hentai e incluso al pasar al terreno animado, –siendo el primer anime para adultos– sus aventuras eran bastante infantiles, siendo sólo los desnudos o la muestra de pantys el lado atrevido de esta serie.

Aún así, con Cutey Honey, Nagai crearía lo que hoy es conocido como fan service, el sólo mostrar escenas atrevidas para deleite del público y aún animes shojo como Sailor Moon terminarían rindiendo homenaje a Honey, al mostrar las sexys transformaciones de las Sailor Scout que, consideradas tan atrevidas en su momento que incluso fueron censuradas en Estados Unidos.

APRENDIENDO A SEMBRAR LECTORES

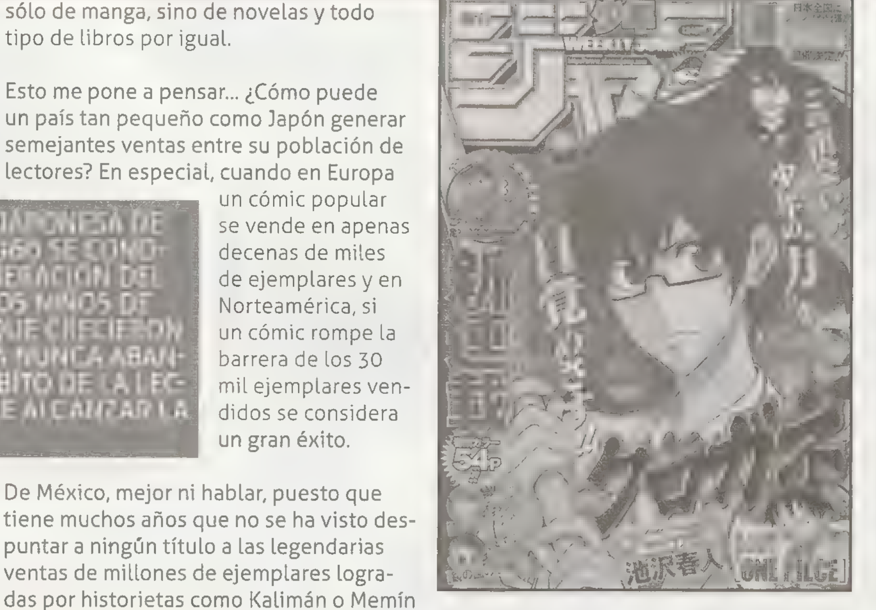
Por Gaby Maya

Mucho nos sorprende cuando leemos en alguna noticia sobre manga que tal o cual título rebasa la barrera del millón de ejemplares vendidos, aún más nos impresiona saber que no sólo uno, sino muchos títulos de manga sobrepasan esa cantidad y llegan a vender entre 20 y 40 millones de ejemplares por edición, y por lo que todos los seguidores del manga sabemos, existen cientos de títulos diferentes publicados en Japón. Así que esto indicaría que cada una de esas 40 millones de personas que mantienen aaOne Piece entre los primeros lugares de venta, también compran otros títulos y por lo que sabemos, Japón es un país que tiene ávidos lectores, no sólo de manga, sino de novelas y todo tipo de libros por igual.

> LA GENERACIÓN JAPONESA DE LA DÉCADA DE 1960 SE CONOCE COMO LA GENERACIÓN DEL MANGA. AQUELLOS NIÑOS DE LA POSGUERRA QUE CRECIERON LEYENDO MANGA NUNCA ABANDONARON EL HÁBITO DE LA LECTURA DESPUÉS DE ALCANZAR LA EDAD ADULTA

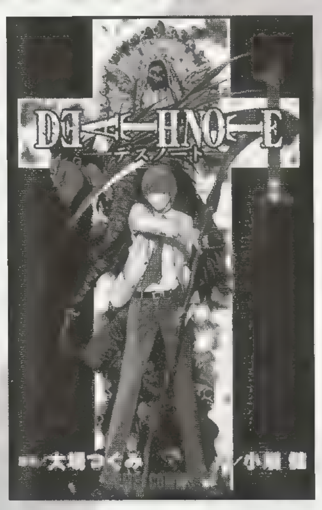
Esto me pone a pensar... ¿Cómo puede un país tan pequeño como Japón generar semejantes ventas entre su población de lectores? En especial, cuando en Europa un cómic popular se vende en apenas decenas de miles de ejemplares y en Norteamérica, si un cómic rompe la barrera de los 30 mil ejemplares vendidos se considera un gran éxito.

De México, mejor ni hablar, puesto que tiene muchos años que no se ha visto despuntar a ningún título a las legendarias ventas de millones de ejemplares logradas por historietas como Kalimán o Memín









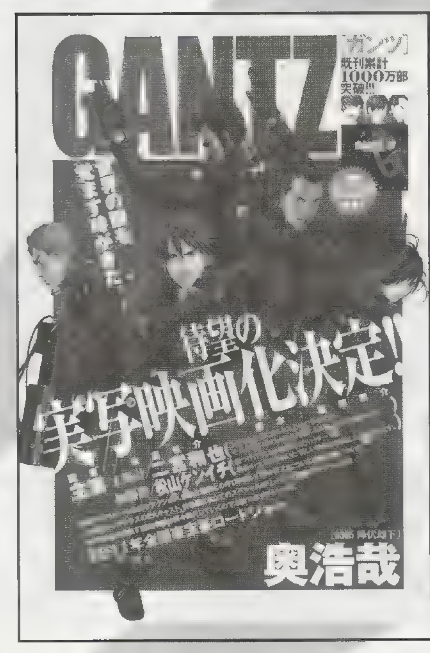


EL MANGA ESTÁ PRESENTE EN TODO, DESDE LA ESCUELA HASTA LA OFICINA, Y LA COCINA. CONSTITUYEN CASI LA MITAD DE LAS VENTAS DE LIBROS EN JAPÓN Y SON LEÍDOS POR PERSONAS DE TODAS LAS EDADES.

Pinguín. ¿Qué estamos haciendo mal? La respuesta, para variar, nos la brinda el dios del manga, el Sensei Osamu Tezuka. A pesar de las miserables condiciones económicas de la posguerra después de la Segunda Guerra Mundial y la casi destrucción de la industria editorial, Tezuka publica su primer manga *La nueva Isla del Tesoro* generando 400,000 ventas, algo inimaginable en un país que sufría de crisis económica. La década que siguió a la guerra, vio el surgimiento de un gran número de artistas de manga, además de Tezuka, dando lugar a un boom del manga verdadero.

La generación japonesa de la década de 1960 se conoce como la Generación del Manga. Aquellos niños de la posguerra que crecieron leyendo manga, nunca abandonaron el hábito de la lectura después de alcanzar la edad adulta, pues para cada etapa de su crecimiento, había un estilo de manga diferente que los seguía atrayendo a comprar y leer esos cómics, y hacía crecer el deseo de la lectura. Esta aceptación de la variedad de estilos en el manga, engendraron el período llamado La Edad de Oro de Manga, que se extendió desde la década de 1970 en el 1980. Y cada tantos años, una nueva generación de artistas inyecta ideas frescas lo que ayuda a mantener viva la industria editorial.

El manga está presente en todo, desde la escuela hasta la oficina, y la cocina, constituyen casi la mitad de las ventas de libros en Japón y son leídos por personas de todas las edades. Si



bien gran parte del manga está dirigido a los adultos y adolescentes, los niños son el mercado más grande, pues el gran truco es sembrar en cada nueva generación la pasión por la lectura. En Japón, no hay una distinción entre la cultura adulta y la cultura juvenil. Este tipo de ambiente ha nutrido el desarrollo del manga. Por eso, vemos que mangas como *Ruronin Kenshin* y *Yaiba* que cuentan desde distintos puntos de vista eventos históricos, jugando al mismo tiempo con una aventura emocionante, y dando una clase de historia juntas. Urge sembrar lectores desde pequeños, para curar el malestar en los ojos de muchos lectores jóvenes que desesperadamente necesitan de interesante y bien elaborado entretenimiento visual. Mientras más variedad puedan tener, más posibilidades habrá de comenzar una verdadera generación de lectores.

JUNJI ITO

LO IMPORTANTE DE LA HISTORIA ES CÓMO NOS SENTIMOS AL LEERLA, Y CÓMO SE QUEDA CON NOSOTROS. Y CRÉANME, JUNJI ITO SE QUEDA CONTIGO... PARA SIEMPRE.

EL AMO DEL HORROR JAPONÉS

Por Adalisa Zárate

Desde hace ya varios años, Junji Ito es conocido bajo el mote de "El Stephen King Japonés", una manera rápida y corta de decir que si se trata de horror, no hay nadie como el dentista vuelto mangaka. Si bien nadie va a negar que Uzumaki, Gyo y Tomie son verdaderamente terroríficas, muchas de sus historias cortas son más bien tranquilas y hasta melancólicas. Pero entonces... ¿Es terror? La respuesta corta es sí. Pero vamos a explayarnos un poquito. El terror está definido de muchas maneras, pero la "Horror Writers Association" acepta la definición del autor Douglas Winter: "El horror no es un género, como la ciencia ficción o el western. No es un sólo tipo de ficción, que debe ser confinado en un ghetto de la librería, en una repisa especial: El Horror es una emoción."

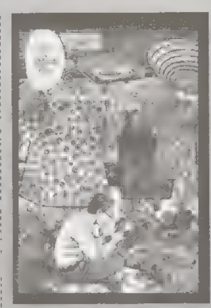


En resumen, el trabajo del escritor de horror es, sin importar cuál sea el medio, crear una fuerte emoción en nosotros, la emoción que hace que nuestro corazón comience a latir más fuerte, que nuestro estomago se revele y que sin importar nuestra edad queramos definitivamente dormir con las luces encendidas. Una buena historia de terror, de hecho, nos crea fobias que no sabíamos que teníamos. (Personalmente, gracias a Ito-sensei,



yo no puedo ver caracoles, peceras, resortes, repelentes para mosquitos, agujeros en las piedras, y avisperos, sin sentir escalofríos. La idea de irme a caminar en el bosque me parece repelente, y defi-

nitivamente hay días en que no quiero ver a mis amigos de la infancia cuando recuerdo "Mummy" o "Tomie"). Ahora, hay tres tipos de emoción cuando hablamos de literatura de horror: el Horror puro, ese sentimiento en el fondo del estomago que hace que tengamos el fuerte deseo de aventar el libro o manga que estamos leyendo a la esquina más lejana del cuarto... y rociarlo de agua bendita, sólo por si las dudas; el terror, que es el que nos hace nerviosamente checar todas las cerraduras de las puertas de la casa, porque... bueno, tenemos un poco de paranoia al terminar de leer y finalmente el asco, que es sencillamente el que nos hace correr al baño más cercano después de leer con lujo de detalles cómo los interiores de una persona se volvieron exteriores.

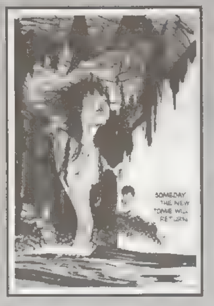


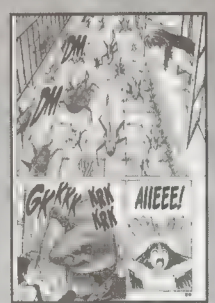


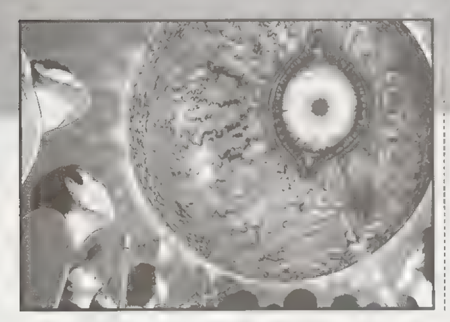








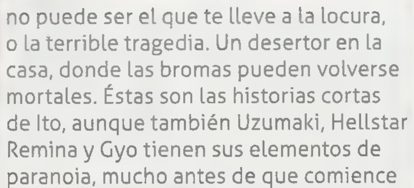


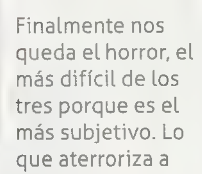


Un buen escritor de horror, domina una o dos de estas emociones. Un excelente escritor de horror, las domina todas. Y Junji Ito es excelente. El asco o el gore, es el más obvio. Tomie, por ejemplo, disfruta tanto la tortura mental como la visual y la hemos visto en cachitos, regenerándose, creciendo como tulipán al fondo del río, creciendo desde un cacho de estómago, como una cabeza en una maceta, ensangrentada y a punto de morir una y otra vez. Uzumaki, con su gente caracol, y las espirales imposibles. Gyo, que disfruta de describirnos con lujo de detalle el olor de los peces muertos ambulantes. Okumanbocchi (el chico hecho de millones), la historia final de Hellstar Remina, nos remite al Ciempiés Humano, sólo que en una escala mucho mayor, y no se limita a conectar bocas con traseros. Y tampoco se limita a seres humanos.

DESDE HACE YA VARIOS AÑOS, JUNJI ITO ES CONOCIDO BAJO EL MOTE DE "EL STEPHEN KING JAPONÉS", UNA MANERA RÁPIDA Y CORTA DE DECIR QUE SI SE TRATA DE HORROR, NO HAY NADIE COMO EL DENTISTA VUELTO MANGAKA.

En el aspecto del terror y la paranoia, nos ofrece maravillas como, una vez más, Tomie, porque ¿Quién se lanza a un trasplante desconocido después de leer el capítulo del Riñón? El oscuro y delicioso Diario de Sunichi, donde tu propio hermano puede ser el que te lleve a la locura, o la terrible tragedia. Un desertor en la casa, donde las bromas pueden volverse mortales. Éstas son las historias cortas de Ito, aunque también Uzumaki, Hellstar Remina y Gyo tienen sus elementos de paranoia, mucho antes de que comience la parte del asco... y a veces logra mezclarlas de manera verdaderamente magistral. Una vez más, nos remitimos a los últimos capítulos de Uzumaki, cuando la pregunta no es si les va a pasar algo terrible a los protagonistas que los dejará deformes por siempre... sino CUÁNDO.





Finalmente nos queda el horror, el más difícil de los tres porque es el más subjetivo. Lo que aterroriza a una persona, puede causarle risa a otro. Es posible encontrar un punto en común, pero si hay algo que nos han enseñado las múltiples encuestas de "¿Cuál es el momento del anime más terrorífico que recuerdas?" es que es bastante difícil cerrarlo a un top 10. Pero cuando uno lee El enigma de la falla amigara, La Triste historia del poste principal, La Casa de las marionetas, La enfermedad de la sangre de la Villa de la Arena Blanca, o de hecho, cualquiera de las historias donde la parte del asco no es obvia en las primeras cuatro páginas, como El valle de los espejos, donde el horror proviene de darnos cuenta exactamente hasta dónde puede llegar el odio en un grupo de personas.



Ahora, si bien la comparación de Junji Ito con Stephen King es con la que empecé este artículo, en honor a la verdad, Ito debería ser más bien llamado el Lovecraft japonés, porque es mucho más parecido a este autor de horror, a diferencia de King, que es más similar a Edgar Allan Poe. Porque el horror de Ito, así como el de Lovecraft, no requiere explicación. ¿Por qué la espiral persigue al pueblo en Uzumaki? Nadie sabe. ¿De dónde surgió Tomie originalmente? No importa. ¿Qué regla del universo fue rota por los pobres inocentes que terminaron encerrados en los laberintos debajo del monasterio en la montaña? Sepa. Y no importa. Porque lo importante de la historia es cómo nos sentimos al leerla, y cómo se queda con nosotros. Y créanme, Junji Ito se queda contigo... Para siempre.


CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA

FANTASTIC CHILDREN

EL VIAJE DE UNA VIDA EL RECUERDO DE UN ALMA

Por Gaby Maya

Un extraño grupo de niños parecen estar viajando a través del tiempo. Siempre aparentan tener unos 11 años de edad, con el pelo completamente de color blanco y grandes ojos violados; aparentemente estos niños nunca envejecen.

Fotos de ellos han sido tomadas desde el 1800 para arriba, y las pocas personas que se han dado cuenta de que hay algo extraño les han llamado Los Niños de Befort.

Estos niños están buscando a alguien. Alguien muy importante para ellos. Buscan a una niña de su edad que pinta cuadros extraños de islas que flotan en lagos coloridos. Cada vez que se acercan a ella descubren que es demasiado tarde: ella ya ha muerto. Así que tienen que esperar a que ella vuelva a reencarnar para que puedan iniciar su búsqueda de nuevo.

En los Mares del Sur, a un joven llamado Thoma vive una vida libre de preocupaciones. Thoma, el hijo de un sacerdote y una [illegible] que hacen su hogar en un archipiélago en el año 2012. Vive con sus padres, pero a menudo viaja en su barco a una isla que sólo él conoce, a relajarse bajo la sombra de las estatuas gigantes de una civilización olvidada.

Un día ve a una chica extraña en su isla: Helga, una huérfana que se ha escapado de la casa hogar donde vivía junto con su único amigo, Chitto. Los dos fugitivos están a punto de ser recapturados, pero algo en Helga hace que Thoma decida a ayudarla a alcanzar la libertad. Helga parece ser la niña de los Niños de Befort están buscando, pero ¿Qué es lo que quieren con ella, y cómo se vincula esto con un proyecto de investigación del gobierno que ha ido mal? Conforme Tohma conoce más sobre los misteriosos niños, también descubre una sorprendente verdad acerca de su nueva amiga Helga. Una historia que se remonta siglos atrás en otro mundo entre las estrellas, y este descubrimiento va cambiar en la vida de Tohma y la de Helga.

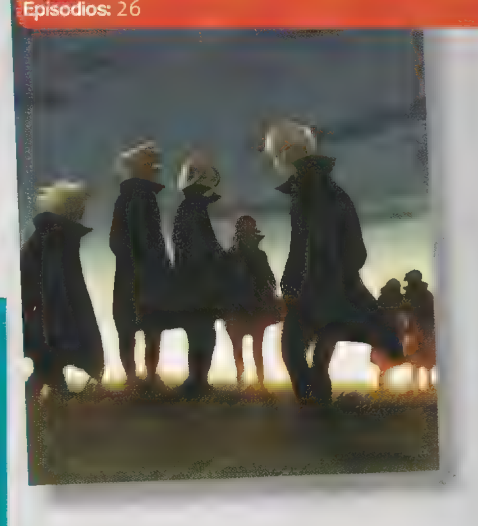
No se deje engañar por el diseño de personajes simples, o el título. Esta serie es en realidad bastante intensa, con una trama memorable y compleja que dejará a los amantes del anime esperando con gran interés por lo que sucede a continuación. Definitivamente no es una serie para niños.

El tono de la serie es sobre todo drama. Sin embargo, hay espacio para algunos pedacitos de humor y diversión ligera. También hay algunas preguntas filosóficas sutilmente presentadas, como qué nos hace quienes somos como seres humanos. ¿Es nuestra alma o nuestro yo actual? En términos de amor, hay muchos tipos siendo explorados: la familia, romántica, las amistades, el amor no correspondido, y el corazón roto.

Fantastic Children es un anime que podemos catalogar de retro, no por su temática, sino por el arte elegido para este. Basado por Takashi Nakamura, el legendario director de Nightmare en Robot Carnival y fundador de la Super Animation Creative Association. Nakamura optó en lugar de seguir la última tendencia con fondos rebuscados, diseño de personajes de colores brillantes y super detallados, se va contra la corriente, mirando hacia atrás al estilo de los animes clásicos. Incluso hace un homenaje al clásico de Children's World Theatre *Marco, de los Apeninos a los Andes*, presentando al mono Amedio como la nueva mascota de Thoma. Ese fue un guiño para la vieja banda otaku de los años 70, muy apreciado.

FICHA TÉCNICA

Género: Aventura, drama, Fantasía
Idea Original: Takashi Nakamura
Director: Takashi Nakamura
Diseño de personajes: Takashi Nakamura
Música: Kouji Ueno
Estudio: Nippon Animation
Episodios: 26



La maravilla de *Fantastic Children*, es que Canal 22 lo transmite cada viernes a las 10pm. Sólo un episodio a la vez, y así se puede disfrutar de la misma manera en que fue concebido, un episodio a la vez, dejando que el misterio y las pistas para resolverlo se vayan revelando paulatinamente.



KORE WA ZOMBIE DESU KA? OF THE DEAD

Y SIGUEN LOS ZOMBIES DANDO

Por Adalisa Zárate



Ah, los Zombies.

En los últimos años estos seres putrefactos que deambulan por las calles buscando cerebros o carne fresca para devorar se han vuelto increíblemente populares. Puede que no le lleguen aún a la popularidad de los vampiros -brillantes o versión normal- pero parece que están ganándole terreno a los hombres lobo.

Esto significa que para que una historia de Zombies pueda ser considerada original, y no pan con lo mismo, los creadores tienen que comenzar a hacer marometas mentales buscando algo diferente que no se haya hecho nunca. Kore wa Zombie desu ka? es, posiblemente, uno de los mejores logros al respecto.

Porque honestamente, no creo que haya muchas series tipo harem donde el protagonista sea un zombie que vive con una maga necromántica, una princesa mágica, y una ninja vampiro, que por azares del destino puede convertirse en una princesa mágica a pesar de ser hombre, con un arma que no puede ser descrita más que como una moto sierra, quienes deben pelearse en contra de otra princesa mágica que también es una asesina serial porque está poseída por un zombie que se hace llamar el rey de la noche.

¿Original? Sin duda alguna. ¿Sobre Zombies? Sólo en el tradicional sentido de que nuestro



protagonista, Ayumu, estaba muerto y fue revivido con magia para ser el sirviente de Eucliwood, la necromántica. Pero fuera de eso, la serie se basa un poco más en las políticas misteriosas de los seres sobre naturales.

La temporada anterior terminó no precisamente con una solución para todos los problemas del grupo, pero sí con un aparente tregua. Así que esta temporada comienza con Ayumu viviendo tranquilo con sus tres protegidas/protectoras y las cosas parecen haber llegado a un equilibrio tan tranquilo que uno podría empezar a pensar que nos cambiaron el tema de la serie por un slice of life como ¡Oh Mi Diosa! con creaturas sobrenaturales obscuras en lugar de diosas nórdicas.

Pero la paz no puede durar mucho, ya

LA SERIE TENDRA UN TOTAL DE 11 EPISODIOS, Y DADO QUE EL 11 SALDRÁ JUNTO CON EL SEXTO VOLUMEN DEL MANGA, PODEMOS ESPERAR QUE LA ACCIÓN SE VUELVA MÁS VERTIGINOSA PARA ALCANZAR LOS EVENTOS DEL MANGA.

FICHA TÉCNICA

Creador: Shinichi Kimura
Director: Takaomi Kanasaki
Guión: Satoko Sekine, Shigeru Morita, Touko Machida
Diseño de personajes: Shinobu Tagashira
Musica: Shinji Kakijima
Opening: Passionate por Iori Nomizu
Ending: Koi no Beginner nan desu por Rie Yamaguchi
Voces originales
Haruna: Iori Nomizu
Ayumu Aikawa: Junji Majima
Eucliwood Hellscythe: Midori Tsukimiya

que justo cuando Ayumu se entera de que hay rumores de que hay un "chiflado trasvestí con una motosierra paseándose por los cementerios", un monstruoso Megalo ataca la escuela. Como Haruna no está lo suficientemente recuperada de las peleas de la temporada anterior, es el turno de Ayumu el revelarse como justamente el chiflado trasvesti de la motosierra y tiene que vencer al animalote para salvar a TAkeo, una compañera de Ayumu y Yuki en la escuela.

Usualmente, esa clase de obstáculos no son tales, porque basta un poco de magia para hacer que todo el mundo olvide la imagen de Ayumu usando un vestido rosa con encajes que lo hace parecer un cosplayer de CArd Captor Sakura... pero por la pelea, no hay suficiente magia como para borrar la memoria de toda la escuela, por lo que Ayumu se encuentra con su identidad secreta revelada ante todos... y es entonces cuando las cosas comienzan a ponerse extrañas.

Kore Wa Zombie Desuka of the DEad acaba de comenzar en Japón con sólo tres episodios al momento de escribir estas líneas, y sí, es un principio mucho más lento que la primera temporada porque confía que la mayoría de los televidentes van a ser los que recuerdan con claridad lo que ocurrió en la temporada anterior o conocen bien el material original, la serie de novelas ligeras donde todo comenzo.

Sin embargo, tiene su encanto para los que no conocen la serie, ya que nos permite ver por primera vez toda la locura sin ninguna manera de ponerla en contexto, y, bueno, un zombie trasvesti con una motosierra tiene su encanto, no importa por dónde lo veas.



La serie tendrá un total de 11 episodios, y dado que el 11 saldrá junto con el sexto volumen del manga, podemos esperar que la acción se vuelva más vertiginosa para alcanzar los eventos del manga.



BATMAN THE DARK KNIGHT RISES

LA TERCERA JORNADA

Por **Jesús Chavarría**
@comisario_jc



PARA ESTAS FECHAS ESTAREMOS PRESENCIANDO EL ASCENSO DEL CABALLERO OSCURO, EN BUSCA DE SALVAR LA MALDICIÓN DE "LA TERCERA ES LA VENCIDA" –QUE HA SUSTITUIDO EL ADAGIO "SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS"- COMO LE SUCEDIERA A LAS SAGAS DE SPIDERMAN, X-MEN Y BLADE, QUE SE DERRUMBARON LUEGO DE CONSEGUIR SECUELAS ESTUPENDAS ¿SERÁ?

Alguien dijo "**Tim Burton** lo llevo a su mundo, pero **Christopher Nolan** lo trajo al nuestro" y vaya que lo hizo. Con la primera cinta – Batman Begins (2005)- se adentró en la génesis del personaje y lo replanteó con certeza como el vigilante de Ciudad Gótica. Pero cuando todo parecía estar listo para desarrollar una buena cantidad de aventuras -siguiendo los convencionalismos del superhéroe- en la secuela el realizador sorprendió a todos haciendo pedazos el esquema. Le convirtió en el vehículo de expiación de los pecados de una sociedad decadente y en la válvula de escape para la última esperanza de justicia. Con la imagen de James Gordon haciendo pedazos la "batiseñal", quedó sellado su destino. Ahora es un paria y es así como llega para esta tercera y última entrega de la saga orquestada por uno de los directores más interesantes del momento.

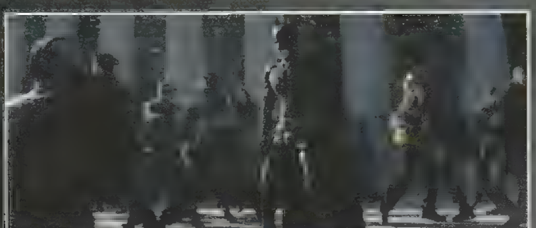
HAY VIDA DESPUÉS DEL PAYASO DEL CRIMEN

"El Joker se lleva la película" fue un comentario recurrente, pero que no deja de ser un lugar común y bastante lejos de la realidad. Porque si bien es cierto que el personaje interpretado de manera sobresaliente por **Heath Ledger** –algo alejado de la idea original del cómic, pero muy acorde a estos tiempos- se convierte en el principal motor de gran parte de la cinta, para en el momento adecuado dar un paso a un lado y dejarle el total protagonismo al Hombre Murciélago, que da el salto al vacío y carga con el peso de las maquinaciones del villano de la cara pintada, para recuperar su naturaleza clandestina y vestirse de dramatismo.

Por esta y otras razones es que *Batman: Dark nigth returns* (2008) es considerada como la mejor película de superhéroes hecha hasta ahora, sin demeritar por supuesto las dos versiones de **Tim Burton**, con un **Michael Keaton**, que supo darle la profundidad adecuada a un Batman que apostó por la exposición de la patología de los personajes, en lugar de la acción y la aventura.

Son muy altas las expectativas con respecto a esta tercera entrega de la saga, anunciada como el cierre de la misma, esto último, debido sobre todo a que la intención de Warner y DC, es emular la formula exitosa de Marvel –juntar a sus superhéroes más famosos para el cine– pero que debido a la cruenta interpretación de Nolan con respecto a Batman, resulta casi imposible. Hubiera sido necesario llevar a Supermán a un terreno mucho más adulto –como en cierta manera lo intentó **Bryan Singer** en la incomprendida última producción del superhéroe- lo cual parece no ser muy adecuado para la taquilla. Nada hubieran tenido que ver las actuales versiones fílmicas del Hombre de Acero y Green Lantern, con el portento elaborado por el también director de *Inception* (2010).







LE CAERÁ LA NOCHE

Con todo esto como antecedente y dejando atrás muchos rumores –como una supuesta aparición de Robin, lo cual hubiera representado la salida de Bale, según sus propias palabras- es que por fin llega a las carteleras del mundo *Batman: The Dark Knight Rises* o *Batman: El caballero de la noche asciende* –por su título en español. No hay Riddley, no hay Pingüino y mucho menos Mr. Freeze –como también llegó a comentarse-, el villano en esta ocasión es Bane, quien se pretende vaya aún más lejos que Ledger y su Joker, presentándose como un villano sádico y salvaje. El inglés **Tom Hardy** – quién se sumergió en el universo de las artes marciales mixtas en la reciente Warrior (**Gavin O'Connor**, 2011) - es el responsable de interpretarlo, repitiendo bajo las órdenes de Nolan, lo cual no resulta extraño, después de lo bien que se desenvolvió en la sorprendente *Inception*.



La linda pero quizás no tan sensual como sus predecesoras en el personaje - **Michelle Pfeiffer** y **Halle Berry**- **Anne Hathaway**, es quien ahora toma el rol de Selina Kyle / Gatubela. Ella ha tenido un buen desempeño en cintas como *The Devil Wears Prada* (**Andrea Sachs**, 2007) y *Brokeback Mountain* (**Ang Lee**, 2005), es una consentida del genero de las comedias románticas - *Guerra de novias* (**Emma Allen**, 2009)- y ya prestó su voz a una cinta animada –*Río* (**Carlos Saldanha**, 2011)-.

LOS INFALTABLES

Además del efectivo Christian Bale como Batman / Bruce Wayne, otros actores que tienen continuidad son **Morgan Freeman** que es Lucios Fox, **Gary Oldman** como James Gordon y **Michael Caine** como Alfred Pennyworth. Sin duda el trío sobre el que se cimenta la saga. Hay pequeñas participaciones de otros viejos conocidos como **Liam Nesson**, que ya se dejó ver como el mismísimo Ra's Al Ghul; además de **Cillian Murphy**, que regresa en el papel del Dr. Jonathan Crane / El Espantapájaros.



Batman: The Dark Knight Rises se rodó en Pittsburgh, Nueva York, Los Ángeles y Reino Unido, ya no en Chicago como en las anteriores. Se trata de una de las cintas más esperadas de este verano y tiene todo a su favor, sobre todo a un realizador que cuenta en su filmografía con verdaderas joyas como *Memento* (2000). Así que hay que ir al cine para presenciar el ascenso del Caballero Oscuro.

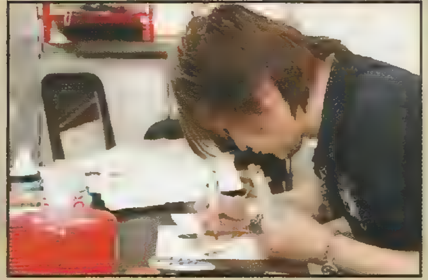
BATMAN: EL CABALLERO DE LA NOCHE ASCIENDE

Título original: Batman: The Dark Knight Rises
Dirección: Christopher Nolan
Reparto: Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Anne Hathaway, Tom Hardy, Marion Cotillard, Joseph Gordon-Levitt, Morgan Freeman
Guión: Christopher Nolan, Jonathan Nolan
Argumento: Christopher Nolan, David S. Goyer
Música: Hans Zimmer



TITE KUBO

Por Mónica Uribe



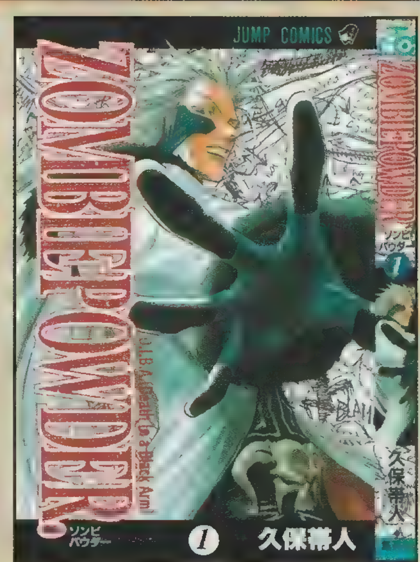


Los fans del popular manga, Bleach, conocen sin duda a su creador, quien firma bajo el nombre de *TiteKubo*; pero ¿quién es él? Revisemos un poco su historia.

Tite Kubo nació el 26 de junio de 1977, nació en Fuchu, en la isla de Hiroshima con el nombre de **NoriakiKubo**; el joven Noriaki gustaba de dibujar, y aunque jugaba con la idea de ser mangaka a los 7 años, nunca lo tomó seriamente sino hasta los 17 años que vio *Saint Seiya* (de **MasamiKuromada**) y se sintió inspirado para tratar de hacer algo así; él menciona este manga como una de sus influencias, ya que le encantó el concepto de las armaduras; otra de sus influencias fue el manga GeGeGe no Kitaro, del legendario Mangaka**ShigueroMizuki**, que habla de criaturas sobrenaturales.

Su primera historia formal fue un oneshot llamado "*Ultra UnholyHearted Machine*" que le daría el pase de entrada con la editorial WeeklyShounenJump en 1996, su siguiente trabajo sería publicado en 1999, zombiepower, que sería rechazado muchas veces por el editor hasta que finalmente salió a publicación; desafortunadamente fue cancelada después de poco más de 1 año y 27 capítulos porque el público perdió interés en ella; Tite ha mencionado en numerosas ocasiones que se encontraba en un estado anímico bastante depresivo cuando la escribió.

Su siguiente manga se publicaría un año después: Bleach, en agosto de 2001 en WeeklyShounenJump, para crear esta serie el autor ha confesado que tuvo que cambiar algunas cosas, la más importante, aprender a escuchar las opiniones de su



editor y dejar de ser un poco soberbio y pensar que todo lo que proponían eran buenas ideas; todo el concepto partió de la idea de hacer un shinigami muy distinto a la idea prevaleciente del segador occidental y por ello pensó en ponerle un kimono; su primer dibujo fue Rukia y a partir de entonces, comenzó a crear el universo de Bleach, después la idea evolucionaría a meter a un personaje central, optando por el humno común y corriente que se en-

cuentra de frente con un universo completamente distinto, en el que se ha metido de cabeza y ya forma parte de él.

El manga inició con mucho éxito y se convirtió en uno de los hits de ShounenJump, junto con Naruto y OnePiece; para agosto del 2001 inició el anime de la serie hasta completar 366 capítulos, habiéndose pasado el último el 27 de Marzo, en lo que fue un gran shock para los fans, que se enteraron de inmediato al ver los listados de TV Tokyo, ya que aparecía en vez de Bleach, el anime *Naruto SD: Rock Lee no Seishun Full-PowerNinden*; la información fue confirmada por el director **HirokiTakagi**, quien sólo replicó "fue muy rápido, apenas lo iba a poner en twitter"; por si fuera poco, Kubo ya anunció que el manga ha entrado en el arco de historia final, lo cual nos indica que el manga termine en verano.

TITE KUBO NACIÓ EL 26 DE JUNIO DE 1977 EN FUCHU EN LA ISLA DE HIROSHIMA CON EL NOMBRE DE **NORIAKIKUBO**

Al ver cómo ha evolucionado la serie nos damos cuenta que ya se acercaba su final, pues ya había llegado al estancamiento que tarde o temprano le llega a toda serie de anime; Kubo no puede quejarse, su segundo manga lo ha convertido en toda una celebridad, algo que pudo constatar en su participación en la Comic Con de San Diego, en la que una multitudde fans le dio recibimiento de Rock Star, algo que sorprendió al mismo mangaka, quien lo comentó a la prensa; ahora, el desafío de Kubo es todavía mayor: crear otro manga que por lo menos iguale a Bleach; lo cual no será fácil.

TITE KUBO, THE HEART

Este extraño nombre es el que recibió un meme (como se les llama a las peculiaridades de internet) dedicado completamente a TiteKubo y su estilo tan peculiar de dibujar, en el que los *backgrounds* o escenarios no aparecen, por lo que los personajes son el corazón de cada cuadro (por eso *TheHeart*), lo cual se vio comprobado con la cuarta página del capítulo 354, versión traducida, como se puede ver.



El no dibujar escenarios no tiene gran importancia en el mundo del manga, ya que son muy pocos mangakas que verdaderamente hacen eso, dejándole el trabajo de los escenarios a los asistentes (si tienen dudas sobre este proceso, les aconsejo leer el manga de Bakuman, ya que ahí explican todo lo que involucra la creación de un manga) lo particular en el caso de Kubo, es su descaro, ya que ni siquiera pone a su asistente a hacer eso, tal situación inició el meme conocido con este título; todo esto, desde luego, en el famosísimo tablero de mensajes 4Chan; lo interesante en este caso, es la reacción de los fans, ya que tienen a alguien que trabaja muy poco (dibujando) y gana millones de yenes, lo que a la vista de los fans JAPONESES, lo vuelve una especie de ser superior. El meme que después de un tiempo perdió vigencia, renació cuando el argumento comenzó a estancarse y se hizo redundante, evolucionando en un segundo meme: *LazyKubo* con la consigna *"I TrolledyourFandom"* (yo molesté a tus fans), lo que pronto se extendería a otros mangakas famosos al momento en que estos empezaran a abusar del minimalismo en sus dibujos.





PLAGIO

El medio del manga japonés puede ser muy permisivo con muchas cosas, pero hay una que no perdona: el plagio; posiblemente se deba al fuerte sentido del honor que se les inculca;pero para un mangaka japonés, el ser descubierto cometiendo plagio o haciendo calcado (esto es, tomando una escena de otro manga o foto y calcarla tal cual) es la mejor manera de acabar una carrera, en los casos más sonados, el mangaka ha sido suspendido o despedido y sus mangas han sido retirados de la venta. Uno de los más sonados es el de **TakehikoInoue,** autor de Slam-Dunk, cuyos dibujos y portadas se parecen muchísimo a fotos algo conocidas de jugadores de la NBA; en este caso Inoue la salvó por ser un mangaka exitoso.



TiteKubo se ha visto envuelto en un gran escándalo de plagio, aunque como víctima; verán ustedes, la serie de Mangas occidentales de la ahora difunta editorial Tokyopop, trajo a la luz muchos mangas muy interesantes como Dramacon, y otros que aunque eran buenas ideas, buen ejecutadas, comenzaron a caer en el plagio, uno de ellos fue el caso de *Bizenghast*, que usaba como inspiración para sus posters cameos de mangas poco conocidos en occidente y de *XXX Holic*. Pero el escándalo de plagio más grande fue en base al trabajo de TiteKubo y **Nick Simmons**, el hijo del famoso **Gene Simmons**, líder del grupo **Kiss**.

Nick Simmons fue uno de los más exitosos autores occidentales de Tokyopop, principalmente por lo atractivo del concepto de que el hijo de un rockero famoso pudiera ser mangaka, su manga, llamado "*Incarnate*" era sobre un ser inmortal que ha vivido varios cientos de años enfrentando todo tipo de seres sobrenaturales; el manga tuvo una gran recepción hasta que algunos fans notaron dibujos muy similares (tan similares que pueden ser casos de Tracing) con los de Bleach.

La reacción de los fans fue de ultraje y de todos los autores de Tokyopop que cometieron ese desliz; Nick fue el más castigado de todos, su manga fue cancelado y suspendido, al ser inquirido al respecto.

Nick Simmons explicó en una declaración a la prensa que sus plagios fueron homenajes, pero nadie le creyó. En este caso, la fama de Nick fue su condena.



TITEKUBO RESPONDIO QUE EL HECHO DEL PLAGIO NO LO SORPRENDIÓ TANTO COMO QUE EL HIJO DE GENE SIMMONS FUERA DIBUJANTE DE COMICS.

Por Jesús Chavarría

LO SORPRENDENTE DE MARVEL

AMAZING SPIDERMAN

En el año 2002 se estrenó la primera gran adaptación fílmica de uno de los superhéroes por excelencia, Spiderman. El responsable del proyecto fue **Sam Raimi** –*Rápida y Mortal* (1995)- quien salvo algunos detalles -como el desperdiciar la gestual de un actor de la talla de **William Dafoe**, poniéndole una máscara rígida para interpretar al Green Gobblin,- realizó un estupendo trabajo. Para beneplácito de los fans, retomó mucho de lo que el personaje era en sus inicios y desarrolló un concepto acorde a la llegada del nuevo siglo, ayudando de paso a consolidar la relación entre el cine y los cómics.

Luego vendría una secuela aun mejor que su predecesora. Ya sin la necesidad de tener que presentar a los personajes, el director pudo desarrollar con mayor detalle la relación entre los mismos, entregando una aventura de tintes épicos y con una gran carga dramática, no exenta de unos muy adecuados guiños al cine fantástico de matiné ochentero, que tanto le gusta y que ha marcado su filmografía –*The Evil Dead* (1981), *Arrástrame al infierno* (2009)- Sin embargo, como ha sucedido en este tipo de sagas –X-men, Blade- una mal planteada tercera parte -que pese a todo obtuvo buenas recaudaciones en taquilla- echó por tierra la franquicia. Los rasgos ya planteados de los personajes fueron desvirtuados y el tono cambió por completo, rayando en la parodia involuntaria. A esto hubo que agregarle la necesidad de incluir el personaje de Venom, cuando la historia del simbionte -el célebre traje negro que le da origen a dicha criatura- era suficiente para sostener la trama en donde por si fuera poco, el otro villano –Sandman- resultó gratuito y por lo mismo fue desperdiciado.

Todo parecía indicar que no se vería a Spidey por un buen rato en la pantalla grande, pero el desastre en que se convirtió la franquicia, resultó el pretexto ideal para que los productores reiniciaran el personaje, buscando recuperar el aire juvenil que le caracteriza, en un afán por enganchar a las nuevas generaciones, aprovechar el "boom" de *The Avengers* y de paso evitar





PARA DESCOLGARSE ENTRE LOS EDIFICIOS DE NUEVA YORK, EL ELEGIDO ESTA VEZ ES **ANDREW GARFIELD**, ACTOR CON EXPERIENCIA TELEVISIVA, QUE YA ESTUVO BAJO LAS ÓRDENES DEL MISMÍSIMO **TERRY GILLIAM** EN ESA MARAVILLA VISUAL LLAMADA *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS* (2009)

hacerle crecer tan rápido -como hiciera Raimi- para que el negocio esta vez sea más duradero. Es así como para este 2012 llega un nuevo Spiderman que pese a todo, pinta muy bien.



SU AMIGABLE VECINO ESTA DE REGRESO

Su carta de presentación fue un teaser con una seductora secuencia en primera persona, a lo que le siguió un tráiler con imágenes de un Spiderman menos tradicional, con un marcado aire de inadaptado, sumergido en ambientes urbanos algo inquietantes y protagonizando escenas de acción en donde se aprovecha mucho más su particular estilo de combate acrobático -casi contorsionista- que tanto luce en los cómics.



Para descolgarse entre los edificios de Nueva York, el elegido esta vez es **Andrew Garfield**, actor con experiencia en televisiva que ya estuvo bajo las órdenes del mismísimo **Terry Gilliam** en esa maravilla visual llamada *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (2009) y que además ya fue nominado a un Globo de Oro en la categoría de mejor actor de reparto, por su trabajo en la cinta de **David Fincher**, *The social network* (2010).

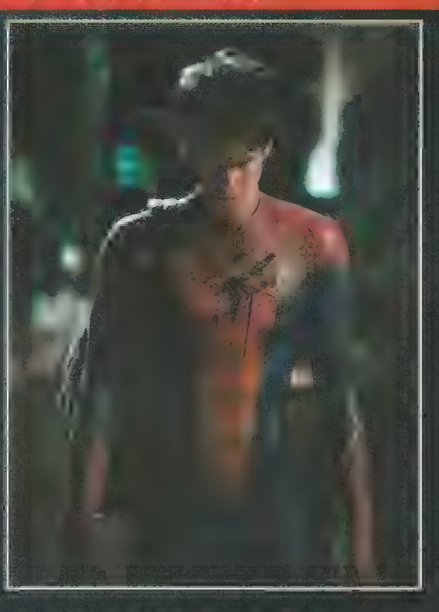
El actor angelino, entrega un Peter Parker con un look menos conservador que el de **Tobey Magulle** y mucho más cercano al de la exitosa versión ultimate que reinventó la famosa creación de **Stan Lee** para el mundo de las viñetas.

Es esta línea alterna del cómic, la que sirve como base para el guión de *The Amazing Spiderman*, en donde Gwen Stacy –el primer gran amor del superhéroe- cobra un mayor protagonismo, dejando para las posibles secuelas, la reaparición de la popular peliroja, Mary Jane Watson. La encargada de tomar dicho papel, es **Emma Stone**, quien apenas el año pasado participó en la cinta *Amigos con beneficios*, al lado de **Justin Timberlake** y la linda **Mila Kunis**. Otro par de personajes que ahora se dejan ver mucho más, son Richard y Mary Parker -padres de Peter- que son interpretados por **Campbell Scott** -*Letra y música* (2007)- y **Julianne Nicholson** -*Staten Island* (2009)- respectivamente.

En cuanto al villano, es **Rhys Evans** quien se pone bajo la piel de The Lizzard, un científico que buscando desarrollar una fórmula que permita a las personas recuperar miembros perdidos del cuerpo, termina convertido en un hombre-lagarto. A este actor galés, se le recuerda por cintas como *Notting Hill* (1999), *Hannibal rising* (2007) o *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I* (2010).

El director en esta ocasión es **Marc Webb**, quien esta lejos de ser una figura consagrada del cine -en el 2009 dirigió la comedia romántica *500 días con ella*- pero que dada su larga trayectoria haciendo videos musicales para agrupaciones como **Green Day** --*21 guns, 21st Century Breakdown*- parece ser el indicado para que *The Amazing Spiderman*, tenga el concepto fresco y juvenil que se pretende.

THE AMAZING SPIDERMAN
Estados Unidos / 2012
Dirección: Marc Webb
Guión: James Vanderbilt, Alvin Sargent, Steve Kloves
Música: James Horner
Fotografía: John Schwartzman
Reparto: Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans, Martin Sheen, Sally Field, Denis Leary



Las expectativas alrededor de la cinta son muy altas y han crecido con cada uno de los avances, convenciendo incluso a los más escépticos y convirtiéndole en uno de los estrenos más importantes de este verano en donde los superhéroes son los principales protagonistas.

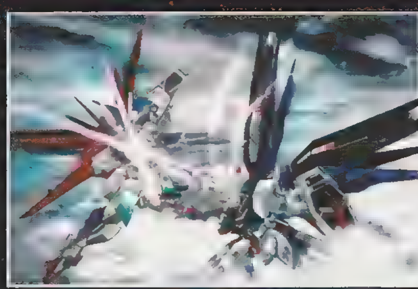
MOBILE FIGHTING LEGEND G GUNDAM

Para el aniversario número 15 de la serie, en 1999, se creó la serie *Mobile FightingLegend G Gundam*, la primera que no se sitúa en la línea de tiempo conocida como "Universal Century" (la continuidad de las series originales) sino en una realidad alterna conocida como "*Future Century*".

La premisa de la serie es nuevamente una tierra arruinada, las elites han abandonado el planeta para vivir en los sides y que determinan cada cuatro años, qué colonia gobernará la federación.

Esto se decide en el evento conocido como la "Batalla Gundam". Cada una de las colonias envía a su campeón, que usará un traje Gundam especial y combatirá contra los demás hasta que sólo quede uno, que ganará el título de "Gundam of Gundams", todo esto en un combate que dura un año.

Las reglas del combate son simples: si la cabeza de un Gundam es destruida, queda









LA PREMISA DE LA SERIE ES NUEVAMENTE UNA TIERRA ARRUINADA, LAS ELITES HAN ABANDONADO EL PLANETA PARA VIVIR EN LOS SIDES Y QUE DETERMINAN CADA CUATRO AÑOS, QUÉ COLONIA GOBERNARÁ LA FEDERACIÓN.

descalificado, está prohibido atacar directamente la sección del piloto, aunque no hay problema si el golpe es accidental, la destrucción de los edificios de la tierra durante este conflicto no se castiga, las peleas son uno a uno y el peleador debe proteger y reparar su Gundam, además de comportarse dignamente como representante de su colonia.

El ganador obtiene para su colonia el control del gobierno de la tierra y la federación de colonias durante 4 años

EL ARGUMENTO

Nuestro protagonista es DomonKasshu, de Neo Japan, que busca la victoria aunque por razones distintas a las de los demás.

Domon dista mucho de ser el joven peleador sediento de victoria que vemos en las series de este tipo. Sus antecedentes incluyen 10 años de entrenamiento bajo la tutela de Master Asia, un piloto legendario del torneo. Domon es un experto artemarcialista pero no está ahí por su gusto: sólo ganando el torneo podrá liberar a su padre, el dr. Kasshu, quien está en criogenia debido a su participación en la construcción del proyecto "DevilGundam" que fue robado por el hermano mayor de Domon, Kyojia quien espera encontrar durante el combate.

Domon es impulsivo y visceral, está dispuesto a hacer lo que sea para cumplir su misión, pero esta situación lo vuelve terriblemente irascible, lo que lo lleva a desquitar su temperamento en contra de su compañera de equipo, Rain Nakamura, de quien es dependiente psicológicamente, esa misma furia es el factor que alimenta su Gundam y lo lleva al estado de ShiningGundam, aunque para llegar al último nivel, el GodGundam, tendrá que encontrar la paz interior.

Rain Nakamura es amiga desde la infancia de Domon y se va enamorando poco a poco de él, su importancia para el equipo es crucial: ingeniera, estratega, artillera y médico, además de ser uno de los pocos no peleadores que pueden pilotear un Gundam.

LOS GRUPOS SECRETOS

Como en toda serie de Gundam que se respete, las intrigas están a la orden del día, aquí tenemos a distintos grupos con sus propias agendas.

Shuffle Alliance
Iniciada por los guerreros de los torneos anteriores y los más poderosos de su generación. Ellos tratan de mantener los daños dentro de cierto límite, deteniendo los combates si es necesario. El líder actual es Domon.

DevilGundam Corps
Los campeones del pasado, que creen que el actual sistema ya no funciona y debe ser destruido de raíz, pero se les pasa un poquito la mano con el plan y se les sale de control.

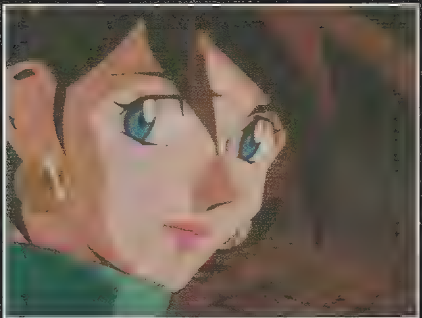
Neo Japan
El líder del proyecto GundamFighter en Japón está determinado a recuperar al DevilGundam y dominar de una vez por todas a la federación, para ello manipula a todos los que se le ponen en el camino.

EL SISTEMA FIGHTER GUNDAM

A diferencia de las series anteriores, en que los pilotos se dedican a manipular controles para mover al Gundam, el sistema cambia.

Los Gundam se controlan por medio de un traje especial, que tiene un tracingsystem que cada piloto debe controlar para manipular su robot (no se me emocionen, esta serie fue DOS años antes de NeonGenesisEvangelion). El tracingsystem es controlado por medio de movimientos corporales o en el caso de los artemarcia-





listas expertos, el chi o la energía vital, algo que sólo pueden lograr los integrantes de la shufflealliance.

Para poder soportar el tracingsuit, los pilotos deben tener una gran resistencia y condición física. Lograda sólo por años de entrenamiento, ya que un cuerpo normal sufrirá la ruptura de huesos ocasionada por la presión que ejerce el control del GundamFighter.

LA SERIE PASÓ EN LA SECCIÓN TOONAMI DE CARTOON NETWORK EN 2002, PERO SÓLO EN USA.

Es por eso que muy pocos humanos normales pueden soportar el dolor de pilotear un GundamFighter.

EL EQUIPO CREATIVO

La serie pasó de Abril de 1994 a Marzo del 2005. Fue producida por SunriseStudios con un total de 49 capítulos y cuenta con 4 mangas, uno de ellos, iniciado en 2010, sigue publicándose.

Su director fue **YasuhiroImagawa**, quien es conocido por series con alto contenido de Bishonen como *Violinist of Hamelin, Berserk y Bartender*. También por las versiones modernas de *IronMan 28 y Giant Robo, The Day WhenTheEarthStoodStill y The Day EarthBurned*.

La historia fue escrita por **FuyunoriGobu** (*DirtyPair Flash y RoninWarriors*); el diseño de personajes es de **Hiroshi Osaka** (*Full Metal Alchemist, Cowboy Bebop, City Hunter y Escaflownethemovie*) y también fue director de animación del proyecto.

La música estuvo a cargo de **KouheiTanaka**,musicalizador de *Bastard!, Betterman, Galaxy Express 999, EthernalFantasy, Gunbuster, OnePiece* y muchas otras más.

Esta serie tiene elementosbishounen y hace mucho mayor énfasis en las habilidades humanas y aunque adquiridas a través del entrenamiento y las peleas son mucho más



abundantes que en cualquier otra serie de Gundam, afin de cuentas, se trata de una serie de peleas.



FOTO REPORTAJE

Los eventos cosplay se han vuelto más comunes día con día, ya sean grandes o pequeños, las multitudes de los fans al anime y manga que gustan disfrazarse de sus personajes favoritos toman fuerza en las distintas ciudades del país, por eso tus amigos de conexión manga te regalan este espacio para que puedas explayarte y mostrar al mundo cómo vives tu afición.





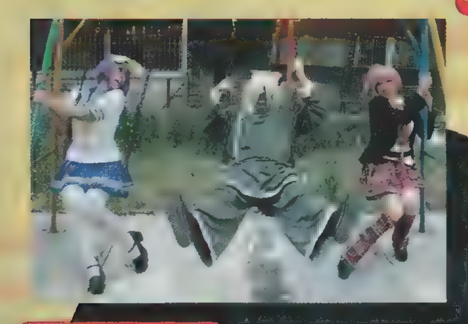














¿Te gustaría que tu reunión o fiesta cosplay apareciera en las páginas de conexión manga? ¡Es muy sencillo, sólo manda tus fotos al correo conexionmanga@vanguardiaeditores.com. ¡Y pronto verás a ti y tus amigos en esta sección!



I AM A HERO
ZOMBIES VS MANGAKAS

Por Gaby Maya

Hideo Suzuki es un asistente de un mangaka, tiene treinta y cinco años de edad y está luchando para ser el héroe en su propia vida, y tratar de salir de su mala racha, tanto económica como sentimental.

Ha tenido dificultades para publicar su propio trabajo mientras se mantiene a duras penas con un empleo como asistente de otro artista y lleva una relación tensa con su novia. Hideo muestra sufrir un tipo de trastornos mentales, pues a menudo sostiene conversaciones con una figura imaginaria llamada Yajima, también alucina la presencia de rostros debajo de su cama y en su ventana, y fantaseando acerca de cómo las conversaciones con sus compañeros de trabajo y su novia debe proceder. Por si fuera poco, él se ve como el héroe de un manga, a pesar de que a todas leguas es lo más alejado a un idílico héroe de manga. Hideo es testigo de un accidente de tráfico en el que un coche choca contra un peatón cercano, matando a la víctima inmediatamente.





Sin embargo, pese a las lesiones graves, incluyendo una fractura de cuello, el cuerpo de la víctima se levanta y se aleja. Hideo se pregunta si acaso se trata de otra de sus alucinaciones, sin embargo, extraños sucesos comienzan a ocu-





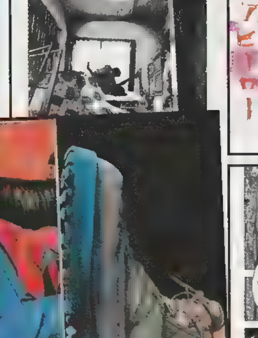


rrir a su alrededor, aunque él se niega a reconocerlos plenamente, culpando a su estrés y el exceso de tiempo de trabajo que está contribuyendo a sí mismo ver las cosas.

SOBRA DECIR QUE EL ARTE ES LA MAYOR RECOMPENSA AL LEER ESTE MANGA, CON UN ESTILO REALISTA QUE DE VERDAD IMPRESIONA CON SUS IMÁGENES DE MONSTRUOS, ALUCINACIONES, Y ZOMBIS, EL ARTE TIENDE A SER BASTANTE GRÁFICO.

Al llamar a su novia una mañana, Hideo da cuenta de que se ha transformado en una monstruosa criatura zombi . Ella ataca a Hideo, que se las arregla para sobrevivir y matarla. Al enterarse de que hay más monstruos en la ciudad, y sus números están aumentando rápidamente, Hideo se propone ser el héroe que cree ser y sobrevivir a la catástrofe.

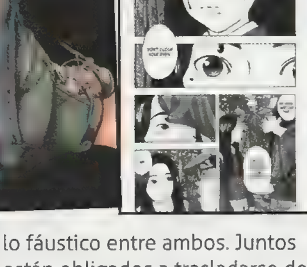








Al escapar de Tokio, Hideo que pronto se unió a una adolescente, así como un conductor de mediana edad, todos ellos tratando de sobrevivir en el ambiente apocalíptico. El trío encuentra indicios sobre el inicio de la infestación de zombis con un hombre psicótico llamado Kurusu quien dijo que no podía matar a su madre sin importar cuántas veces la golpeó brutalmente. Esto implica que la mujer pudo ser de los primeros en haber sido infectados.



La chica pronto es mordida por un bebé zombie, pero sólo queda parcialmente infectada, de alguna manera logra mantener aspectos de su humanidad y es capaz de comunicarse con Hideo, forjando un vínculo fáustico entre ambos. Juntos están obligados a trasladarse de un escondrijo a otro hasta que se encuentran con un equipo de bandidos que se comprometen a mantenerlos a salvo hasta que puedan encontrar una solución para el Apocalipsis zombie.

I am a Hero, es un manga sobre un Apocalipsis zombie, así de simple. No importa cuanto Hideo lo intente, el mundo parece tener un conjunto de diferentes planes para él. Sobra decir que el arte es la mayor recompensa al leer este manga. Con un estilo realista que de verdad impresiona con sus imágenes de monstruos, alucinaciones, y zombis, el arte tiende a ser bastante gráfico.

Sólo una advertencia amistosa, para aquellos que son sensibles a las imágenes gráficas o tienen estómagos débiles, les recomiendo dormir con la luz encendida por la noche y... ¡Abrazar a su oso de peluche!

FICHA TÉCNICA

Argumento: Kengo Hanazawa
Arte: Kengo Hanazawa
Editorial: Shogakukan
Copyright © Kengo Hanazawa / Big Comic Spirits / Shogakukan
Clasificación: Horror, sobrenatural
Calificación: 7
Volúmenes: 8 y continua

¿LOS OTAKUS NO SON COMO LOS PINTAN?

Por Adalisa Zárate

Todos hemos escuchado las historias de horror sobre los otakus: Lo único que les interesa es el anime. Se sienten ninjas por ver Naruto. Ya se creen Supersaiyajines y van a la escuela disfrazados. 'Se creen caricaturas japonesas' (Gracias, Rosa de Guadalupe, como si necesitaramos la ayuda). No les interesa nada que no sea Japón. Una de mis favoritas después del temblor y tsunami del 2011: La única razón por las que les dolió el temblor es porque podía pasarles algo malo a los mangakas y dejaran de hacer caricaturas.



Y claro, escarbando más, todos y cada uno de los otakus son tachados de pervertidos, ninguno tiene novia, si son mujeres son unas antisociales que solo piensan en el yaoi.

Por supuesto, nada podría estar más lejos de la verdad. Si, hay algunas personas que están increíblemente clavadas con el anime y el manga.

Tenemos el caso de la chica en Estados Unidos que, siendo cosplayer de Sailor Moon, no sólo se presenta como Usagi sino que además, dicen las malas lenguas, que a todos sus novios les dice Mamo-chan sin importar cual sea su verdadero nombre. Si eso es cierto o no, realmente no importa, ya que a la fecha, es un rumor im-





posible de erradicar ya que cualquiera que quiera decir que no es cierto, se va a encontrar con cientos de páginas que digan que no, que sí, la chica está loca.

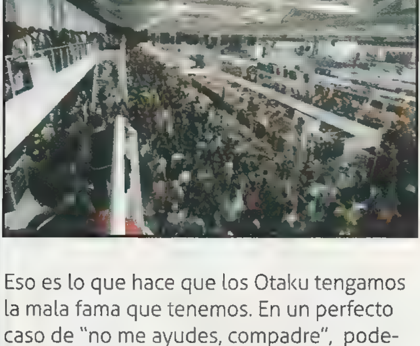
Ahora, esto es para demostrar, que, como en todo, las minorías no nos ayudan. La mayoria de los otakus somos fans del anime y somos tranquilos. Sí, vemos más anime que cualquier otra cosa -aunque no es lo único que vemos. Sí, hacemos bromas que a veces sólo nosotros entendemos, como el meme de Light pidiéndole a Justin Bieber su autógrafo, o el recordarle al mundo que Goku dio la vida por salvarnos. Sí, también organizamos marchas y ya nos apoderamos de la Friki Plaza, pero eso no significa que no tengamos trabajos, familia, y otros intereses.

LA MAYORÍA DE LOS OTAKUS SOMOS FANS DEL ANIME Y SOMOS TRANQUILOS. SÍ, VEMOS MÁS ANIME QUE CUALQUIER OTRA COSA -AUNQUE NO ES LO ÚNICO QUE VEMOS.

El problema es que esa minoría es la más visible. Y que la gente que no actúa de esa forma, los fans que no van y toman fotos de cosplays en posiciones controversiales en público solo porque pueden, o van a foros generales y declaran que el único país valido en el planeta es Japón. Si alguien menciona algo problemático en una serie, la mayoría cuerda, lo escucha con atención y decide si se tiene o no razón. Pero, lo más importante, no van y hacen escándalo cuando la minoría medianamente absurda va y hace algún desbarajuste.







Eso es lo que hace que los Otaku tengamos la mala fama que tenemos. En un perfecto caso de "no me ayudes, compadre", podemos decir que somos los otakus mismos los que propiciamos esta imagen, incluso sin querer. Para ejemplo, debo dar tristemente el ejemplo de Hetalia: debido a la temática de la serie, y a la inclusión de la época Nazi de Alemania, algunas fans se dieron gusto mostrando tendencias nada ortodoxas al asegurar que el Eje era tierno, adorable, y no había hecho nada que mereciera censura. Obviamente, esa no es una actitud que uno deba gritar a los cuatro vientos donde no se entiende el contexto de Hetalia, por lo que el resultado fue que, para el resto del mundo, Hetalia es un anime pronazi aún cuando eso no sea verdad.

Y es ahí donde todos como Otaku entramos en el fuego. No se trata de que cambiemos nuestros hábitos, sino de que hablemos cuando los extremos de otros llegan a límites absurdos. No se trata de "Los Otakus contra el Mundo" sino "Evitemos los extremos". Porque a veces, el aclararle a alguien que no, es broma el decir que crees en Atena como tu única diosa y no le rezas a Saori Kido no es algo obvio, es algo que puede evitar que los no-otaku decidan que Saint Seiya es Satánico.

Por Angel Princes y Goji
E mail: angelygoji@gmail.com

SI SE PREGUNTAN POR QUE HOY SÓLO CONTESTAMOS CARTAS DE CHAVAS ES PORQUE GOJI LAS ESCOGIÓ EN ESTA OCASIÓN *–Y VAYA QUE LO DISFRUTÉ.-* TONTO. ¡COOOMENZAMOS!

MONICA SAAVEDRA

¡Hola! Quiero decirles que me encanta su revista y creo que hay que hablar mas sobre los doramas y bandas japonesas como Arashi, V6, Kinki Kids. Goji es una ternurita, aunque a veces diga cada incoherencia, pero me hace pasar muy buenos ratos con sus comentarios en el buzón. ¡Maldito pervertido! Hice un dibujo de el, pero no recuerdo donde lo deje. Me encantaría que pusieran mi mail y mi Facebook para que me escriban fans de su revista. En fin. ¡Felicidades por esta revista taaan chida! Sayonara.
E mail: monemohwa14@hotmail.com Facebook: Mónik Megumi Saavedra

Hola Mónica, muchas gracias por sugerirnos varios temas para la revista...*-¿Pero hablar de doramas? ¡Guak! Son peor que las "taranovelas".-* Grosero, no puedo creer que Mónica piense que eres una "ternurita". *–Es que ella sí me acepta por lo que soy.-* ¿Un "maldito pervertido"? *-¡Grrr!-* Je, querida Mónica, como ves ya incluimos tu mail y tu Facebook para que tengas muchos amigos y gracias por decir que nuestra revista es tan chida. *–Más que chida esta de poca...-* ¡No lo digas!
Ejemn, bye, bye amiga Mónica.

NANCY ANDRADE

Hola mi nombre es Nancy alias Kaoru. Es la primera vez que les escribo, a mi me encanta la revista y quisiera que pasaran más información sobre Samurai X,mi serie favorita. Una pregunta, ¿En verdad existe la Saga de Zeus en Caballeros del Zodiaco? porque últimamente he escuchado rumores, y no estoy muy segura de que sea verdad.
Hasta luego, felicidades por su revista. Saludos a todos.

Amiga Nancy muchas gracias por tus felicitaciones...*-Y de paso dile que escoja mejores series que Samurai X. ¿A quien le gusta ese pelirrojo flaco?-* Odioso. No le hagas caso, amiga Kaoru, sobre tu duda, no existe la Saga de Zeus, es otro mito creado en Internet. *–Claro, igual que el mito de que Angel Princess no es pelirroja natural. Juar.-* ZOCK *-¡Aaargh!-* Ejemn, sayonara amiga Nancy y espero que vuelvas a escribirnos.

KAREN HERNANDEZ CORDERO

Saludos a los dos, mi nombre es Karen aunque me dicen Kitzel. ¡Soy otaku! Mis animes favoritos son los gore como Elfen Lied, Blood +, School Days. Hace ya años que soy fan del anime y cuando vi la revista no pude dejar de comprarla. Y Goji me cae muy bien, es gracioso aunque es pervertido y Angel Princess es genial aunque no puedo creer que te guste la cosa de Naru-Hina. Soy fan del Naru-Saku y Sasu-Saku...¡Que lindos, los amo! Por cierto soy de Veracruz, ¡Su revista es grandiosa. Me despido, adiós.

Hasta el hermoso Veracruz le envío saludos a mi nakama Karen, la cual se declara toda una otaku *–Dios te bendiga por confesar tus defectos, chava.-* ¡¡ZOPAS!! *-¡Aaay!-* Ejemn, amiga Kitzel, seguiremos hablando de animes gore y aunque hace rato que dejé de ver Naruto Shippuden, pues ya se me hizo muy larga la serie, sigo siendo fan de Naru-Hina. *–Si-ajá. Si la pareja que más te gusta es la de Naru-Sasu.-* ¡GOJI! Este, chao, amiga Karen y gracias por tu mail.

JESSI LUNA

¡HOLA! Mi nombre es Jessi pero me dicen Mizu, me encantaría que hablaran de mas grupos j-pop y que reseñen los conciertos de los grupos que han venido y que anuncien los que vendrán. Bueno mis animes favoritos son Full Metal, Bleach y Fruit Basquet espero que pongan mi correo para tener mas amigos ya que aquí no conozco a mucha gente que le guste lo mismo, además de que si conozco mas gente ya no tendría que ir sola a los conciertos. Me encanta la revista sigan así y saludos a todos.
E mail: korosu.painappuru@hotmail.com

Amiga Jessi, se ve que eres toda una fan de los grupos j-pop... *-¿En serio? ¿Te diste cuenta de eso sólo por que habló de eso durante todo su mail?-* Payaso. Ejemn, querida Mizu, seguiremos publicando artículos de tus series favoritas y esperamos que ahora que incluimos tu mail tengas muchos amigos por correo que compartan tu gusto por el anime y el j-pop. *–Y si no es así, yo con mucho gusto te acompaño a los conciertos, pero tu pagas las entradas.-* Aprovechado. Bueno. Hasta pronto Jessi y ojalá que sigas en contacto.

Y antes de terminar, no olviden que esperamos sus sugerencias para mis próximos modelos de cosplay. ¡Hasta la próxima!


CONEXIÓN
MANGA



NUEVA SERIE DE DIBUJARTE

10 TOMOS

BÚSCALA A PARTIR DE LA EDICIÓN 90

Dibujarte

"UNA VEZ QUE APRENDES A DIBUJAR, NADA TE DETIENE"



16,17,18,19 AGOSTO 2012
DIBUJANTES
DOBLAJE
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina
Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02